

**PERILAKU GENERASI MILENIAL DAN GEN Z DI INDONESIA:
PENYALAHGUNAAN PINJAMAN DAN JUDI *ONLINE* TERHADAP
DIGITALISASI KEUANGAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi (S.E)
Program Studi Ekonomi Pembangunan*



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Oleh:

**Nama : Sally Cicilia Regina Purba
NPM : 2105180011
Program Studi : Ekonomi Pembangunan**

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
2025**



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

Jl. Kapt. Muchtar Basri No. 3 Tel. (061) 6624567 Medan 20238

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN UJIAN TUGAS AKHIR

Panitia Ujian Strata -I Fakultas Ekonomi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, dalam sidang yang diselenggarakan pada hari Jum'at, 08 Agustus 2025, pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, melihat, memperhatikan, menimbang :

MEMUTUSKAN

NAMA : SALLY CICILIA REGINA PURBA
N P M : 2105180011
PROGRAM STUDI : EKONOMI PEMBANGUNAN
JUDUL TUGAS AKHIR : PERILAKU GENERASI MILENIAL DAN GEN Z DI INDONESIA : PENYALAHGUNAAN PINJAMAN DAN JUDI ONLINE TERHADAP DIGITALISASI KEUANGAN

DINYATAKAN : (A) *Lulus Yudisium dan telah memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Ekonomi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara*

Tim Penguji

Penguji I

Dra. Hj. LAILAN SAFINA HASIBUAN, M.Si.

Penguji II

HASTINA FEBRIATY, S.E., M.Si.

Pembimbing

Dr. PRAWIDYA HARIANI RS, S.E., M.Si.

Panitia Ujian

Ketua

Assoc. Prof. Dr. H. JANURI, S.E., M.M., M.Si., CMA.

Sekretaris

Assoc. Prof. Dr. ADE GUNAWAN, S.E., M.Si.





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 (061) 6624567 Medan 20238

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini disusun oleh :

Nama Lengkap : SALLY CICILIA REGINA PURBA
N.P.M : 2105180011
Program Studi : EKONOMI PEMBANGUNAN
Alamat Rumah : LK 1 PASAR 1A, PERDAGANGAN III
Judul Tugas Akhir : PERILAKU GENERASI MILENIAL DAN GEN Z DI
INDONESIA: PENYALAHGUNAAN PINJAMAN DAN JUDI
ONLINE TERHADAP DIGITALISASI KEUANGAN

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian mempertahankan Tugas Akhir.

Medan, Juni 2025

Pembimbing Tugas Akhir

Dr. PRAWIDYA HARIANI RS, S.E., M.Si.

Diketahui/Disetujui
Oleh:

Pelaksana Harian Program Studi
Ekonomi Pembangunan
Fakultas Ekonomi dan Bisnis UMSU

Dekan
Fakultas Ekonomi dan Bisnis UMSU

Dra. ROSWITA HAFNI, M.Si.



Dr. H. JANURI, S.E., M.M., M.Si., CMA.



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 (061) 6624567 Medan 20238

BERITA ACARA BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama : Sally Cicilia Regina Purba
N.P.M : 2105180011
Program Studi : Ekonomi Pembangunan
Judul Tugas Akhir : Perilaku Generasi Milenial dan Gen Z di Indonesia: Penyalahgunaan Pinjaman dan Judi Online Terhadap Digitalisasi Keuangan

Tanggal	Deskripsi Bimbingan Tugas akhir	Paraf	Keterangan
7/02/2025	Bab 4 : Memperbaiki perkembangan menjadi 5 Akhir Tahun		
10/02/2025	Bab 4 : Memperbaiki data garis kemiskinan menjadi tingkat inflasi.		
12/02/2025	Bab 4 : Membuat log keolahan data agar menjadi signifikan.		
14/02/2025	Bab 4 : Menghapus 2 variabel agar menjadi signifikan semua.		
17/02/2025	Bab 4 : Memperbaiki kuisisioner penambahan kuisisioner variabel tenkat.		
19/02/2025	Bab 4 : Memperbaiki data yang tidak valid		
25/02/2025	BAB 5 : Buat kesimpulan dan saran serta perbaikan penulisan.		
28/02/2025	ACC Tugas Akhir		

Medan, Februari 2025

Diketahui/Disetujui

Ketua Program Studi

Ekonomi Pembangunan

Pembimbing Tugas Akhir

Dr. PRAWIDYA HARIANI RS, S.E., M. Si

Dr. PRAWIDYA HARIANI RS, S.E., M. Si



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 (061) 6624567 Medan 20238

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sally Cicilia Regina Purba
N.P.M : 2105180011
Program Studi : Ekonomi Pembangunan
Judul Tugas Akhir : Perilaku Generasi Milenial dan Gen Z di Indonesia: Penyalahgunaan Pinjaman dan Judi *Online* terhadap Digitalisasi Keuangan

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir saya yang berjudul **“Perilaku Generasi Milenial dan Gen Z di Indonesia: Penyalahgunaan Pinjaman dan Judi *Online* terhadap Digitalisasi Keuangan”** bukan hasil menyadur secara mutlak hasil karya orang lain, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

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

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya



Sally Cicilia Regina Purba

ABSTRAK

PERILAKU GENERASI MILENIAL DAN GEN Z DI INDONESIA: PENYALAHGUNAAN PINJAMAN DAN JUDI *ONLINE* TERHADAP DIGITALISASI KEUANGAN

Sally Cicilia Regina Purba Program Studi Ekonomi Pembangunan

Email : Sallypurba948@gmail.com

Pinjaman *Online* adalah Layanan Keuangan yang menyediakan pinjaman melalui Platform Digital, dapat berbentuk website ataupun aplikasi. Judi *Online* adalah Kegiatan Perjudian yang dilakukan melalui Platform Digital (Situs Web, aplikasi atau media sosial). Pinjaman dan judi online memiliki hubungan erat dengan digitalisasi keuangan, terutama di kalangan generasi milenial dan Gen Z di Indonesia. Digitalisasi memudahkan akses terhadap layanan keuangan dan perjudian, yang dapat meningkatkan risiko penyalahgunaan dan perilaku konsumtif di kalangan generasi muda. Hal ini dapat menyebabkan generasi milenial dan Gen Z lebih rentan terhadap penyalahgunaan. Tujuan penelitian ini adalah melihat perkembangan Jumlah pengguna Pinjaman *Online*, Transaksi Pinjaman dan Judi *Online*, Perusahaan Pinjaman *Online* yang terdaftar di Otoritas Jasa Keuangan (OJK) yang masih buka, yang sudah tutup, dan Kasus Judi *Online* di Indonesia dan mengestimasi variabel bebas pertumbuhan pendapatan per kapita, tingkat inflasi, suku bunga pinjaman, kurs mata uang, tingkat pengangguran terbuka, tingkat kemiskinan, dan jumlah pengguna internet serta melakukan analisa multivariat secara ekonomi tentang pinjaman dan judi *online* yang dipengaruhi oleh faktor teknologi, psikologis, sosial dan regulasi pinjol. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Pada penelitian kuantitatif menggunakan model ekonometrika dan kualitatif menggunakan model analisa multivariat. Jenis data yang digunakan pada penelitian ini adalah data primer dan sekunder. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan Jumlah pengguna Pinjaman *Online*, Transaksi Pinjaman dan Judi *Online*, Perusahaan Pinjaman *Online* yang terdaftar di Otoritas Jasa Keuangan (OJK) yang masih buka, yang sudah tutup, dan Kasus Judi *Online* di Indonesia mengalami peningkatan, pada hasil olahan data model ekonometrika pertumbuhan pendapatan per kapita, tingkat inflasi, suku bunga pinjaman, tingkat pengangguran terbuka, dan jumlah pengguna internet berpengaruh signifikan terhadap Transaksi Judi *Online* sedangkan pada variabel Kurs Mata Uang dan Tingkat kemiskinan tidak berpengaruh signifikan terhadap Transaksi Judi *Online*. Pada analisa faktor Teknologi, Psikologis, Religius *Pinjol* berpengaruh signifikan terhadap Pinjaman dan Judi *Online* dan Faktor Sosial tidak berpengaruh signifikan terhadap Pinjaman dan Judi *Online*.

Kata Kunci : Pinjaman dan Judi *Online*

ABSTRACT

THE BEHAVIOR OF MILLENNIALS AND GEN Z IN INDONESIA: MISUSE OF ONLINE LENDING AND GAMBLING TOWARDS FINANCIAL DIGITALIZATION

Sally Cicilia Regina Purba
Development Economics Study Program
Email : Sallypurba948@gmail.com

Online Loan is a Financial Service that provides loans through a Digital Platform, which can be in the form of a website or application. Online Gambling is a Gambling Activity conducted through a Digital Platform (Website, application or social media). Online lending and gambling have a close relationship with financial digitization, especially among millennials and Gen Z in Indonesia. Digitalization facilitates access to financial services and gambling, which can increase the risk of misuse and consumptive behavior among the younger generation. This may make millennials and Gen Z more vulnerable to abuse. The purpose of this study is to see the development of the number of online loan users, online loan and gambling transactions, online loan companies registered with the Financial Services Authority (OJK) that are still open, those that have closed, and online gambling cases in Indonesia and estimate the independent variables of per capita income growth, inflation rate, loan interest rates, currency exchange rates, open unemployment rates, poverty rates, and the number of internet users and conduct multivariate economic analysis of online loans and gambling which are influenced by technological, psychological, social and regulatory factors of online lending. The methods used in this research are quantitative and qualitative. In quantitative research using econometric models and qualitative using multivariate analysis models. The types of data used in this study are primary and secondary data. The results of this study indicate that the development of the number of Online Loan users, Online Loan and Gambling Transactions, Online Loan Companies registered with the Financial Services Authority (OJK) which are still open, which have closed, and Online Gambling Cases in Indonesia has increased, in the results of processed econometric model data growth per capita income, inflation rate, loan interest rate, open unemployment rate, and the number of internet users have a significant effect on Online Gambling Transactions while the Currency Exchange variable and the poverty rate have no significant effect on Online Gambling Transactions. In the analysis of technological, psychological, religious factors, Pinjol has a significant effect on loans and online gambling and social factors have no significant effect on loans and online gambling.

Keywords: *Online Loans and Gambling*

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirobbil'alamiin. Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya penulis mampu menyelesaikan Skripsi yang berjudul **Perilaku Generasi Milenial dan Gen Z di Indonesia: Penyalahgunaan Pinjaman dan Judi *Online* Terhadap Digitalisasi Keuangan**. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Baginda Rasulullah SAW beserta keluarganya, para sahabat dan seluruh pengikut Beliau yang insya Allah tetap istiqomah hingga akhir zaman kelak, Aamiin. Dengan selesainya penyusunan dan penulisan skripsi ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis. Adapun ungkapan terima kasih ini penulis tujukan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan Rahmat serta Rezeki-Nya yang luar biasa serta nikmat iman dan nikmat Kesehatan kepada penulis.
2. Teruntuk diri sendiri Sally Cicilia Regina Purba, terimakasih sudah menjadi kuat dan bertahan dalam kehidupan yang penuh cobaan ini, terimakasih sudah mampu mengendalikan diri dari berbagai tantangan dan cobaan yang terus menerpa, walaupun penuh dengan tangisan, namun penulis mampu terus berdiri.
3. Teruntuk Mama penulis yang sangat penulis cintai, wanita kuat dan hebat yang pernah penulis kenal, terima kasih atas semua cinta, dukungan, dan doa yang tak pernah putus, terimakasih sudah menjadi mama sekaligus ayah dari penulis kecil hingga saat ini, terimakasih sudah selalu kuat dalam membesarkan penulis seorang diri.
4. Teruntuk kakak kandung penulis yang penulis sangat sayangi Yolanda Hapsri Olivia Purba, terimakasih sudah menguliahkan penulis, terimakasih sudah menjadi orang hebat dan kuat yang selalu mensupport penulis, terimakasih untuk segalanya yang sudah diberikan untuk penulis.

5. Bapak Prof. Dr. H. Agussani, MAP, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Dr. H. Januri S.E., M.M., M.Si., selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sumatera Utara.
7. Bapak Assoc. Prof. Dr. Ade Gunawan, S.E,M.Si. selaku Wakil Dekan I Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Bapak Dr. Hasrudy Tanjung, S.E., M.Si. selaku Wakil Dekan III Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Ibu Dr. Prawidya Hariani RS, S.E., M.Si. Selaku Ketua Program Studi Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara sekaligus Dosen Pembimbing saya yang telah banyak memberi arahan kepada saya tentang menulis skripsi ini.
10. Ibu Dra. Roswita Hafni M.Si., selaku Sekretaris Prodi Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
11. Seluruh Dosen mata kuliah Fakultas Ekonomi dan Bisnis khususnya Prodi Ekonomi Pembangunan yang telah memberikan ilmunya yang bermanfaat, semoga menjadi amalan di akhirat kelak.
12. Bapak / Ibu Biro Fakultas Ekonomi yang telah banyak membantu penulis dalam pengurusan berkas-berkas yang dibutuhkan dalam Akademik
13. Teruntuk Amang boru, terimakasih sudah melanjutkan pembiayaan perkuliahan penulis sampai dengan selesai dikala badai menerpa keluarga penulis dan terimakasih sudah selalu menyemangati dalam perkuliahan ini.

14. Teruntuk Abang penulis Fernando Osio Purba dan kakak ipar penulis Olie Nasution
15. Teruntuk Masku Gunawan, terimakasih sudah menjadi kekasih yang selalu menguatkan, membantu dikala susah, dan selalu ada untuk penulis dari awal perkuliahan hingga hampir menuju akhir perkuliahan
16. Teruntuk teman seperjuangan dalam menyusun skripsi ini Alysia Putri Manurung, Septia Mayang Saputri, Fanni Ramadhan, Nigo Futua, dan M Reynaldi Lubis.
17. Teruntuk Mbakku, Sry Wahyuni yang sudah selalu membantu penulis dalam kesulitan.
18. Teruntuk temanku, Dwi Kartika, Tiara Mahbengi, dan Putri

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	20
1.3 Batasan Masalah	21
1.4 Rumusan Masalah.....	21
1.5 Tujuan Penelitian	22
1.6 Manfaat Penelitian	22
1.6.1 Manfaat Akademik	22
1.6.2 Manfaat Non-Akademik.....	23
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	24
2.1 Landasan Teori	24
2.1.1 Teori Uang	24
2.1.2 Teori Mikro Perilaku Konsumen.....	34
2.1.3 Perilaku Konsumen Philip Kotler	36
2.1.4 Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumen.....	38
2.2 Regulasi.....	38
2.2.1 Regulasi Pinjaman <i>Online</i>	38
2.2.2 Regulasi Judi <i>Online</i>	40
2.3 Penelitian Terdahulu	42
2.4 Kerangka Penelitian	44
2.4.1 Tahap Penelitian	44
2.4.2 Kerangka Analisis Penelitian.....	45
2.4.3 Kerangka Konseptual Model Ekonometrika.....	46
2.4.4 Kerangka Konseptual Model Estimasi	47
2.5 Hipotesis Penelitian.....	48
BAB III METODE PENELITIAN	49
3.1 Pendekatan Penelitian	49
3.2 Defenisi Operasional.....	49
3.3 Tempat dan Waktu	51
3.3.1 Tempat Penelitian.....	51
3.3.2 Waktu Penelitian.....	52

3.4 Jenis Data dan Sumber Data.....	52
3.4.1 Jenis Data.....	52
3.4.2 Sumber Data.....	52
3.5 Populasi dan Sampel	52
3.5.1 Populasi.....	52
3.5.2 Sampel.....	52
3.6 Teknik Pengumpulan Data	54
3.7 Teknik Analisis Data.....	54
3.7.1 Melakakukan Analisa Ekonomi Secara Deskriptif Tentang Jumlah Pengguna Pinjaman dan Judi <i>Online</i> , Transaksi Pinjaman dan Judi <i>Online</i> , Kasus Judi <i>Online</i> , Perusahaan Pinjaman <i>Online</i> yang Terdaftar di Otoritas Jasa Keuangan (OJK) yang Masih Buka dan yang Sudah Tutup di Indonesia.....	54
3.7.2 Analisa Model Ekonometrika Untuk Mengetahui Faktor Faktor apa saja yang Mempengaruhi Judi <i>Online</i> Indonesia.....	54
3.7.3 Melakukan Analisa Multivariat Secara Ekonomi tentang Pinjaman dan Judi <i>Online</i> yang dipengaruhi oleh Faktor Psikologi, Demografi, Sosial, dan Teknologi.....	62
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	69
4.1 Gambaran Umum Indonesia	69
4.1.1 Kondisi Geografis Indonesia.....	69
4.1.2 Kondisi Demografi Indonesia	70
4.1.3 Perkembangan Ekonomi Indonesia.....	74
4.1.4 Perkembangan Sosial di Indonesia.....	86
4.2 Perkembangan Pinjaman dan Judi <i>Online</i> di Indonesia.....	92
4.2.1 Analisis Ekonomi Tentang Jumlah Pengguna Pinjaman <i>Online</i> di Indonesia 2019-2024	92
4.2.2 Analisis Ekonomi Tentang Transaksi Pinjaman <i>Online</i> di Indonesia 2019-2024.....	94
4.2.3 Analisis Ekonomi Jumlah Perusahaan Pinjaman <i>Online</i> di Indonesia yang Terdaftar Di OJK yang masih Buka 2019-2024	97

4.2.4 Analisis Ekonomi Jumlah Perusahaan Pinjaman <i>Online</i> di Indonesia yang Terdaftar Di OJK Sudah Tutup 2019-2024.....	100
4.2.5 Analisis Ekonomi Transaksi Judi <i>Online</i> di Indonesia 2019-2024	102
4.2.6 Analisis Ekonomi Jumlah Kasus Judi <i>Online</i> di Indonesia 2019-2024	104
4.3 Analisa Model Ekonometrika Untuk Mengetahui Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Transaksi Judi <i>Online</i>	106
4.3.1 Statistik Deskriptif Faktor Faktor yang Mempengaruhi Transaksi Judi <i>Online</i>	106
4.3.2 Hasil Analisis Regresi Model Ekonometrika.....	109
4.4 Indikator yang Mempengaruhi Pinjaman dan Judi <i>Online</i> di Indonesia....	121
4.4.1 Karakteristik Responden.....	121
4.4.2 Pernyataan Kuisisioner	124
4.4.3 Hasil Penelitian Analisis SmartPLS	135
4.5 Pembahasan Hasil Penelitian Terdahulu	148
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	149
5.1 Kesimpulan	149
5.2 Saran.....	150
DAFTAR PUSTAKA.....	152

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Konsumen	38
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu	42
Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel Model Ekonometrika	49
Tabel 3.2 Definisi Operasional Variabel Model Analisis Multivariat	51
Tabel 4.1 Ketenagakerjaan Indonesia	73
Tabel 4.2 Produk Domestik Bruto Atas Dasar Harga Konstan 2010 & <i>Share</i> di Indonesia.....	78
Tabel 4.3 Hasil Statistik Deskriptif Model.....	106
Tabel 4.4 Hasil Olahan Regresi Model Ekonometrika.....	110
Tabel 4.5 Hasil Olahan Regresi Model Ekonometrika Setelah Menggunakan Logaritma	110
Tabel 4.6 Hasil Regresi Setelah Menghapus Variabel Kurs dan TK.....	111
Tabel 4.7 Ringkasan Hasil Pengolahan Data Model Estimasi	112
Tabel 4.8 Hasil Uji Parsial (Uji t).....	115
Tabel 4.9 Hasil Uji Simultan (Uji F).....	118
Tabel 4.10 Hasil Uji Multikolinearitas	119
Tabel 4.11 Uji Heterokedastisitas.....	120
Tabel 4.12 Uji Autokorelasi	120
Tabel 4.13 Berdasarkan Jenis Kelamin	121
Tabel 4.14 Berdasarkan Usia.....	121
Tabel 4.15 Berdasarkan Wilayah.....	122
Tabel 4.16 Berdasarkan Status Responden	122
Tabel 4.17 Berdasarkan Pendapatan Bulanan	123
Tabel 4.18 Convergent validity Faktor Pinjaman dan Judi <i>Online</i> (F0)	136
Tabel 4.19 Convergent validity Faktor Teknologi.....	137
Tabel 4.20 Convergent validity Faktor Psikologis	137
Tabel 4.21 Convergent validity Faktor Sosial.....	138
Tabel 4.22 Convergent validity Faktor Religius Pinjaman <i>Online</i>	139

Tabel 4.23 Discriminante Validity Pada Average Variance Extracted (AVE) ..	140
Tabel 4.24 Composite Reability	141
Tabel 4.25 R-Square	142
Tabel 4.26 F-Squared	143
Tabel 4.27 Uji Multikolienaritas	144
Tabel 4.28 Uji Hipotesis.....	145

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Dampak Revolusi Industri 4.0 pada Perbankan	5
Gambar 1.2 Persentase cakupan sinyal terhadap luas wilayah	7
Gambar 1.3 Persentase Cakupan Sinyal terhadap Luas Pemukiman.....	8
Gambar 1.4 Persentase Cakupan sinyal terhadap Jumlah Desa/Kelurahan	9
Gambar 1.5 Penyaluran Pinjaman Kepada Penerima Pinjaman Online 2024	11
Gambar 1.6 Gen Z dan Milenial Menjadi Mayoritas Pengguna Pinjaman Online pada tahun 2023	12
Gambar 1.7 Usia Penyumbang Kredit Macet Pinjol 2023	13
Gambar 1.8 Persentase Desa/Kelurahan yang ada kejadian kejahatan selama setahun terakhir menurut jenis kejahatan 2014,2018 dan 2021	15
Gambar 1.9 Jumlah dan Nilai Transaksi Terkait Judol di Indonesia Tahun (2017-2023)	16
Gambar 1.10 Usia Pengguna Judol Tahun 2024	17
Gambar 1.11 Jumlah Pengungkapan Kasus Judol di Indonesia.....	18
Gambar 2.1 Kurva Indiferensi	35
Gambar 2.2. Kerangka Analisis Penelitian	45
Gambar 2.3. Kerangka Konseptual Model Ekonometrika	46
Gambar 2.4 Kerangka Konseptual Model Estimasi Faktor yang Mempengaruhi Pinjaman dan Judi <i>Online</i>	47
Gambar 4.1 Jumlah Penduduk Indonesia (2019-2024).....	71
Gambar 4.2 Pertumbuhan Ekonomi Indonesia (2018-2024)	74
Gambar 4.3 Laju Pertumbuhan Ekonomi Indonesia (2018-2024).....	76
Gambar 4. 4 Tingkat Inflasi di Indonesia (2018-2024).....	77
Gambar 4.5 Gini Rasio Indonesia (2019-2024)	85
Gambar 4.6 Indeks Pembangunan Manusia (2019-2024).....	87
Gambar 4.7 Persentase dan Jumlah Penduduk Miskin Indonesia (2019-2024).....	87
Gambar 4.8 Garis Kemiskinan Indonesia (2019-2024)	89
Gambar 4.9 Indeks Kedalaman Kemiskinan Indonesia (2019-2024)	91
Gambar 4.10 Jumlah Pengguna Pinjaman <i>Online</i> di Indonesia (2019-2024).....	93
Gambar 4.11 Transaksi Pinjaman <i>Online</i> di Indonesia (2019-2024).....	94
Gambar 4.12 Jumlah Perusahaan Pinjaman <i>Online</i> yang masih buka di Indonesia (2019-2024)	98
Gambar 4.13 Jumlah Perusahaan Pinjaman <i>Online</i> yang Sudah Tutup di Indonesia (2019-2024)	100

Gambar 4.14 Transaksi Judi <i>Online</i> di Indonesia (2019-2024)	102
Gambar 4.15 Jumlah Kasus Judi <i>Online</i> di Indonesia (2019-2024)	104
Gambar 4.16 Kondisi keuangan yang buruk membuat lebih cenderung untuk terlibat dalam pinjaman <i>online</i> dan judi <i>online</i>	124
Gambar 4.17 Kondisi keuangan yang sulit mendorong untuk mengambil pinjaman <i>online</i> agar bisa berjudi <i>online</i>	125
Gambar 4.18 Ketersediaan aplikasi pinjaman dan judi <i>online</i> mempengaruhi keputusan untuk lebih sering menggunakan pinjaman <i>online</i> berjudi <i>online</i>	126
Gambar 4.19 Kemudahan dalam melakukan transaksi, baik untuk pinjaman maupun judi <i>online</i> , mempengaruhi keputusan untuk terlibat dalam kedua aktivitas tersebut.	127
Gambar 4.20 Ketersediaan informasi yang jelas tentang pinjaman dan judi <i>online</i> mempengaruhi keputusan untuk terlibat dalam kedua aktivitas tersebut.....	128
Gambar 4.21 Merasakan sensasi adrenalin yang kuat saat berjudi <i>online</i>	129
Gambar 4.22 Merasa bahwa emosi sering mempengaruhi keputusan untuk berjudi <i>online</i>	130
Gambar 4.23 Merasa sulit untuk berhenti bermain judi <i>online</i> meskipun tahu itu merugikan.....	131
Gambar 4.24 Merasa lebih nyaman berjudi <i>online</i> jika teman-teman juga melakukannya.	132
Gambar 4.25 Percaya bahwa kesadaran yang lebih tinggi tentang pinjaman <i>online</i> dapat mengurangi masalah utang di masyarakat.....	133
Gambar 4.26 Merasa bahwa akses yang mudah ke pinjaman <i>online</i> dapat menyebabkan orang-orang di sekitar mengambil keputusan keuangan yang Buruk.....	134
Gambar 4.27 Merasa bahwa kurangnya regulasi yang jelas dapat menyebabkan praktik penipuan dalam pinjaman <i>online</i>	135
Gambar 4.28 First Outer Loading	139

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Revolusi pertama dikenal dengan revolusi industri 1.0. Sebelum adanya revolusi industri 1.0 dunia masih bergerak secara manual dengan memanfaatkan kekuatan manusia, hewan, air, maupun angin. Revolusi industri 1.0 pertama kali muncul di Britania Raya (Kepulauan Inggris) tepatnya pada abad ke-18 pada periode tahun 1750 hingga tahun 1850 ketika James Watt menemukan mesin uap. Penemuan ini menjadi awal mula dimulainya revolusi industri 1.0, yang pada akhirnya tersebar ke seluruh negara yang ada di daerah Eropa Barat, Amerika Utara, Jepang dan pada akhirnya ke berbagai negara yang ada di seluruh dunia.

Revolusi Industri 1.0 terjadi karena adanya tiga faktor utama, yakni Revolusi Pertanian, peningkatan populasi, dan keunggulan Inggris Raya. Revolusi Industri menganggap era waktu yang penting karena teknik pertanian yang lebih baik, pertumbuhan populasi, dan keunggulan Inggris Raya yang memengaruhi negara-negara di seluruh dunia. Revolusi pertama ini juga melibatkan pengembangan jalur kereta api dan jaringan transportasi laut menggunakan tenaga angin yang berguna untuk memfasilitasi perdagangan dan distribusi barang secara lebih efisien. Inovasi-inovasi baru bermunculan dengan penemuan-penemuan mesin-mesin industry khususnya bidang tekstil. Akibatnya memang drastis dimana Inggris mampu menguasai pasar tekstil dunia, yang juga pada akhirnya menggilas bisnis-bisnis kecil. Akibatnya dibangunlah pabrik-pabrik mesin , dimana bagia

dari mesin-mesin itu sendiri dapat diganti yang kita kenal dengan suku cadang. Saat itulah dikenal adanya standarisasi produk, dimana suku cadang dibuat identik dan presisi. Untuk menggerakkan mesin-mesin industri itu sendiri tentu memerlukan energy yang tidak sedikit dimana saat itu bertumpu dengan listrik tenaga air yang tentunya tergantung dengan aliran sungai yang stabil. Efeknya, ada keterbatasan terhadap lokasi pembangunan pabrik yang harus mendekati sungai. Maka muncullah penggunaan energy tenaga uap, yang menggunakan kayu sebagai bahan bakarnya, namun hal ini juga ada keterbatasan bahan baku kayu, maka muncullah penggunaan Batu bara. Sehingga pembangunan pabrik tidak lagi bergantung kepada sungai dan hutan kayu, namun lebih dipertimbangkan karena alasan ekonomis.

Fase industrial yang telah dilahirkan oleh Revolusi Industri 1.0 terus bertumbuh pesat dan berkembang. Pabrik dan kota-kota industrial terus bermekaran. Begitu juga kebutuhan akan teknologi mekanis dan produksi massal yang kian besar. Untuk itu, para insinyur dan penemu pun terus berusaha untuk menciptakan teknologi-teknologi baru di mana pada kelanjutannya melahirkan Revolusi Industri 2.0 tahun 1850-1914, dikenal juga dengan Revolusi Teknologi. Pada awal abad ke-19 hingga abad ke 20, terjadi revolusi industri 2.0 yang ditandai oleh kemajuan pesat dalam pengembangan mesin-mesin. Di periode ini, peralihan tenaga otot sudah mulai berkurang dan penggunaan mesin uap mulai tergantikan oleh tenaga listrik. Karena itu, kemajuan pada abad ini ditandai dengan penemuan pembangkit tenaga listrik, telepon, mobil, dan pesawat terbang.

Setelah Revolusi Industri 1.0 telah menggantikan tenaga otot yang terbatas dengan mesin mekanis dan Revolusi Industri 2.0 mengganti rutinitas kerja mental

dengan sistem produksi massal, maka perubahan industrial yang selanjutnya terjadi menyasar kemampuan berpikir manusia itu sendiri. Inilah yang terjadi pada Revolusi Industri 3.0 tahun 1960 lewat perkembangan komputer dan internet membuatnya disebut juga sebagai “Revolusi Komputer” atau “Revolusi Digital”. Revolusi industri 3.0 merupakan tahap lanjutan dari perubahan yang ditandai oleh penggabungan teknologi digital dan mesin penggerak, seperti komputer dan robot. Kemajuan teknologi, seperti komputer, Internet, dan sistem informasi, memainkan peran kunci dalam perubahan ini. Penyebab adanya Revolusi Industri 3.0 ditandai dengan kemajuan teknologi informasi, munculnya internet yang mengubah cara komunikasi dan pertukaran informasi antar pengguna dan dengan adanya internet memungkinkan konektivitas secara global. Penyebab selanjutnya Globalisasi ditandai dengan adanya peningkatan perdagangan internasional dan investasi asing. Penyebab terakhir adalah Inovasi Produksi ditandai dengan penggunaan system otomatisasi dan robotika dalam industri yang dapat meningkatkan efisiensi produksi.

Konsep revolusi industri 4.0 ini merupakan konsep yang pertama kali diperkenalkan oleh Profesor Klaus Schwab. Beliau merupakan ekonom dan teknisi terkenal asal Jerman sekaligus penggagas, pendiri dan ketua *Eksekutif World Economic Forum (WEF)* yang melalui bukunya, *The Fourth Industrial Revolution*, menyatakan bahwa revolusi industri 4.0 secara fundamental dapat mengubah cara kita hidup, bekerja, dan berhubungan satu dengan yang lain. Ketepatan, Kecepatan, Efisiensi dan Kualitas produksi adalah pembeda dari era revolusi industry sebelumnya. (Sumber Kementerian Pertahanan 2019)

Perkembangan teknologi informasi yang cepat telah membawa kehidupan masyarakat dunia memasuki era baru yang sering disebut era revolusi industri 4.0. Era ini ditandai dengan berkembangnya berbagai inovasi teknologi seperti *Internet of Things (IoT)*, *Cloud Computing*, *Artificial Intelligence (AI)*, dan *Machine Learning*. Perkembangan dan inovasi teknologi informasi telah banyak mengubah segi kehidupan manusia, mulai dari gaya hidup, dunia kerja, hingga aktivitas ekonomi masyarakat. Di samping itu, perkembangan teknologi telah mendorong munculnya beberapa model bisnis baru dengan basis digital yang jauh lebih efisien dan inovatif sehingga membawa peluang sekaligus tantangan yang perlu dikelola dengan baik.

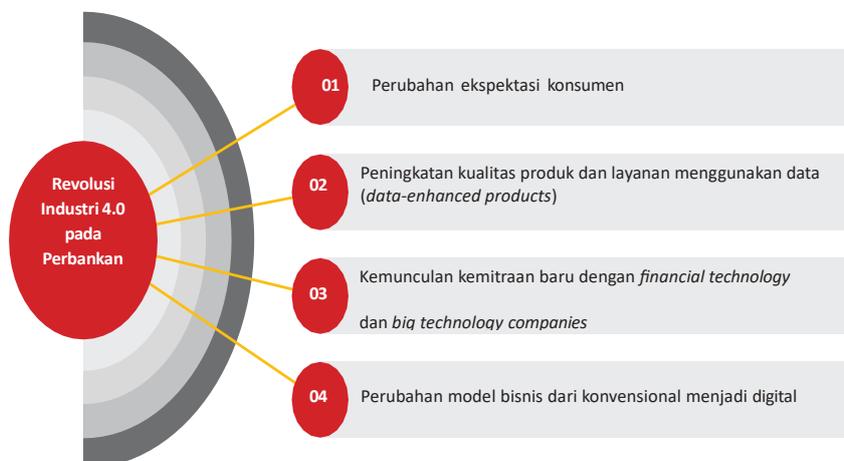
Revolusi industri 4.0 juga telah merambah ke sektor perbankan. Revolusi ini menuntut perbankan untuk beradaptasi dan melakukan perubahan. Tuntutan perubahan signifikan di industri perbankan sebagai dampak perkembangan teknologi informasi, secara garis besar dapat diidentifikasi dalam 4 (empat) aspek yaitu perubahan ekspektasi konsumen, peningkatan kualitas produk dan layanan perbankan dengan pemanfaatan data (*dataenhanced products*); kemunculan kemitraan baru dengan bigtech dan start-up companies; serta perubahan model operasional menjadi model bisnis digital.

Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dalam laman resminya mencatat penetrasi internet di Indonesia telah mencapai 78,19 persen pada 2023 atau menembus 215.626.156 jiwa dari total populasi yang sebesar 275.773.901 jiwa. Tingginya penggunaan internet di Indonesia tersebut sejalan dengan berkembangnya bisnis *online* atau yang biasa disebut dengan *e-commerce*. Saat ini *e-commerce* semakin berkembang pesat. Dalam laman resmi

Kominfo disebutkan bahwa dalam studi berjudul *eConomy SEA 2022*, nilai ekonomi digital Indonesia diprediksi akan mencapai USD 77 miliar pada 2022. Angka tersebut merefleksikan pertumbuhan 22 persen secara tahunan. Dari keseluruhan tersebut, sumbangan *e-commerce* Indonesia memberikan kontribusi senilai USD59 miliar dan membesar menjadi USD 95 miliar pada 2025. Kemudahan akses untuk melakukan usaha secara *online*, jangkauan yang luas, dan banyaknya pengguna internet di Indonesia mendorong seseorang membuka lapak untuk mendapatkan keuntungan.

Revolusi Industri 4.0 berdampak pada perbankan dengan mengubah paradigma industri keuangan dan cara bank beroperasi. Beberapa dampaknya adalah:

Gambar 1.1 Dampak Revolusi Industri 4.0 pada Perbankan



Sumber: Otoritas Jasa Keuangan (OJK) 2020

Pertama, perubahan ekspektasi konsumen akan produk dan layanan perbankan. Secara umum, seiring berkembangnya teknologi informasi, ekspektasi konsumen akan suatu produk dan layanan telah mengarah pada produk dan layanan yang mudah dan aman, personal, tidak tertinggal tren, dan konsumen memiliki kemudahan untuk membandingkan kualitas berbagai produk dan layanan.

Kedua, pemanfaatan data untuk peningkatan kualitas produk dan layanan (*data enhanced product and services*). Pemanfaatan data dalam volume besar atau dikenal sebagai *big data* mampu memberikan informasi yang kemudian dapat dimanfaatkan perbankan untuk menciptakan banyak peluang dan memunculkan kategori bisnis baru.

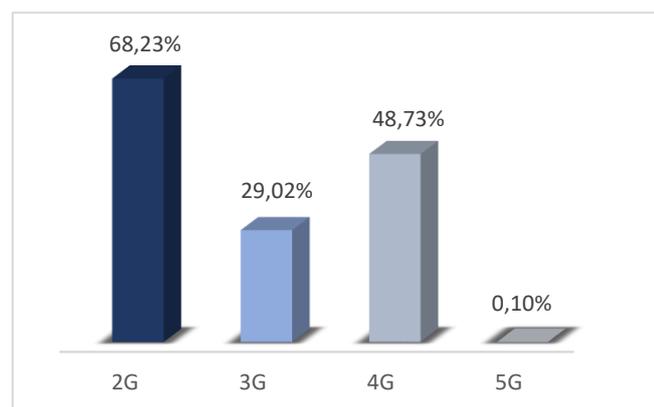
Ketiga, kemunculan kemitraan baru dengan *big companies* dan *start-up*. Perkembangan teknologi menyebabkan terbentuknya ekosistem baru yang bersifat digital dengan Bank menjadi salah satu pemain dalam ekosistem tersebut. Kemitraan Bank dengan pemain dalam ekosistem digital seperti *fintech* dan *bigtech* mampu” memberikan peluang bagi Bank untuk mendapatkan konsumen baru, memanfaatkan inovasi mitra, dan memperoleh akses data untuk pengembangan produk dan layanan Bank.

Keempat, Perubahan model bisnis dari konvensional menjadi digital. Revolusi Industri 4.0 telah membawa perubahan besar dalam berbagai sektor, termasuk perbankan. Dulu, perbankan sangat bergantung pada cabang fisik, transaksi manual, dan sistem yang terisolasi. Namun, dengan munculnya teknologi digital seperti kecerdasan buatan (AI), *big data*, *internet of things (IoT)*, dan *cloud computing*, model bisnis perbankan pun mengalami transformasi yang signifikan. Peluang bisnis bank digital di Indonesia sangat tinggi, pasalnya jumlah pengguna internet di negeri ini terus tumbuh yang mencerminkan potensi pasar yang berskala besar. Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), penetrasi pengguna internet sudah mencapai 73,7% dengan jumlah pengguna internet mencapai 196,7 juta jiwa pada tahun 2019. Angka tersebut meningkat hampir 15% dibandingkan tahun 2018. Begitu juga dengan peningkatan

penggunaan layanan digital perbankan menunjukkan besarnya potensi nasabah yang beralih ke bank digital. Bank digital dapat memberikan pelayanan yang lebih efisien dan praktis dibandingkan bank konvensional, di antaranya biaya operasional yang rendah, sehingga memungkinkan bank digital menawarkan suku bunga yang kompetitif dan biaya administrasi yang lebih rendah, memberikan layanan lebih cepat, mudah, dan nyaman dalam berbagai layanan perbankan secara online.

Data yang disajikan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika memberikan gambaran menarik tentang perkembangan cakupan sinyal telepon seluler di Indonesia pada tahun 2022. Secara umum, data ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam cakupan sinyal, terutama untuk jaringan 2G dan 4G. Suatu Wilayah dapat dikatakan telah tercapuk sinyal seluler jika wilayah tersebut telah terjangkau sinyal 100% atau 100% luas pemukiman pada wilayah tersebut telah terjangkau sinyal, bisa dilihat pada gambar berikut ini :

Gambar 1.2 Persentase Cakupan Sinyal terhadap Luas Wilayah



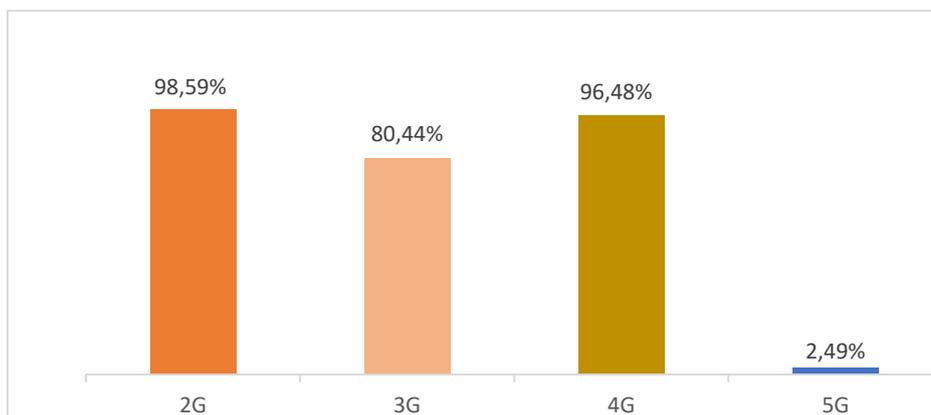
Sumber Data : Kementerian Komunikasi (Kominfo) 2022

Berdasarkan gambar 1.2, luas wilayah yang dimaksud menurut Kominfo adalah total luas darat dan luas laut dari sabang sampai merauke di Indonesia yaitu 1.900.235,16 km². Data cakupan sinyal terdiri dari 2G, 3G, 4G, dan 5G. Kominfo

menyatakan bahwa 68,23% luas wilayah Indonesia telah tercakup dalam sinyal 2G, artinya 68,23% dari total 1.900.235,16 km² wilayah Indonesia sudah bisa dijangkau oleh sinyal 2G, sementara itu cakupan sinyal 3G mencapai 29,02%, cakupan sinyal 4G mencapai 48,73%, dan cakupan sinyal 5G masih mencapai 0,10%.

Setelah melihat gambaran umum cakupan sinyal di seluruh wilayah Indonesia, selanjutnya fokus pada area yang lebih spesifik, yaitu pemukiman penduduk. Meskipun total luas wilayah yang tercakup sinyal penting, namun yang lebih relevan bagi masyarakat adalah seberapa banyak daerah tempat mereka tinggal dan beraktivitas yang sudah terjangkau sinyal seperti gambar berikut ini:

Gambar 1.3 Persentase Cakupan Sinyal terhadap Luas Pemukiman



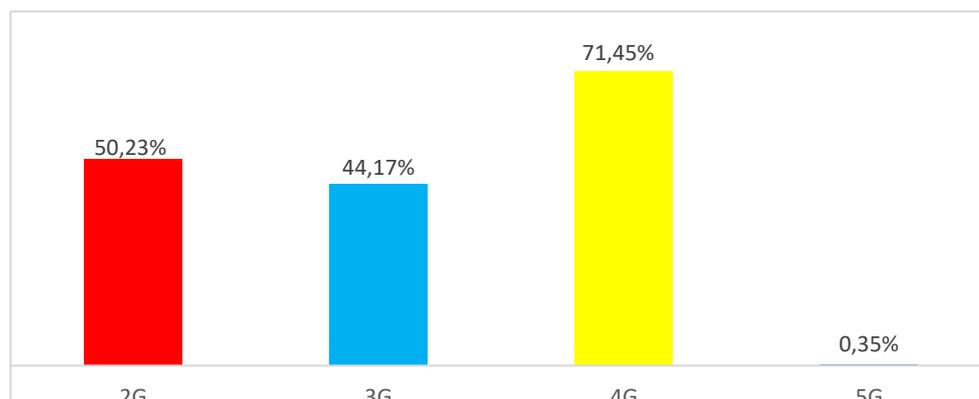
Sumber: Kementerian Komunikasi (Kominfo) 2022

Luas pemukiman yang dimaksud pada gambar 1.3 adalah total luas area yang didiami oleh penduduk atau digunakan untuk aktivitas permukiman manusia dalam suatu wilayah tertentu. Ini termasuk area perumahan, perkantoran, fasilitas publik, dan area-area lain yang secara umum dianggap sebagai bagian dari lingkungan hidup manusia. Meskipun 4G menawarkan kecepatan yang lebih tinggi dan fitur-fitur yang lebih canggih, cakupan jaringan 2G yang lebih luas di pemukiman merupakan hasil dari berbagai faktor historis, teknis, dan bisnis. Ini menunjukkan bahwa pengembangan jaringan seluler adalah proses yang kompleks

dan dipengaruhi oleh banyak faktor. Jika dilihat dari luas pemukiman sebesar 46.031,49 KM², cakupan sinyal 2G dan 4G mencapai lebih dari 90%. Sementara itu cakupan sinyal 3G mencapai 80% dan cakupan sinyal 5G masih mencapai 2,49%.

Setelah melihat persentase cakupan sinyal di area pemukiman, langkah selanjutnya adalah melihat lebih dalam ke tingkat administrasi yang lebih kecil, yaitu desa atau kelurahan. Dengan menganalisis cakupan sinyal berdasarkan jumlah desa/kelurahan, sehingga dapat memperoleh gambaran yang lebih rinci mengenai distribusi layanan telekomunikasi di seluruh wilayah Indonesia Seperti gambar berikut ini :

Gambar 1.4 Persentase Cakupan sinyal terhadap Jumlah Desa/Kelurahan



Sumber: Kementerian Komunikas (Kominfo) 2022

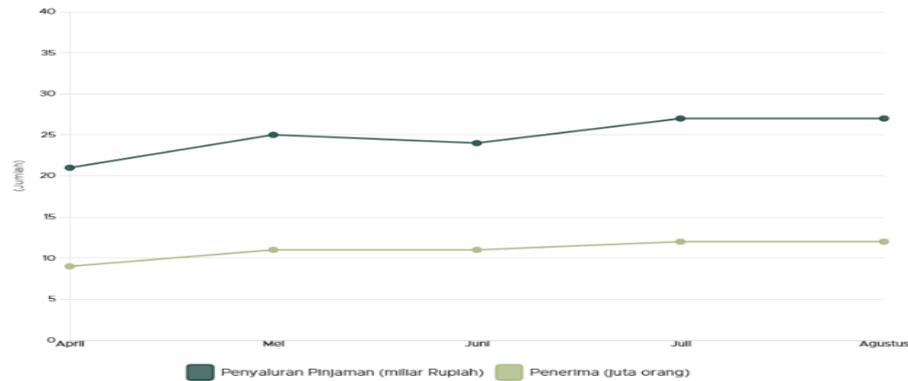
Desa/kelurahan yang dimaksud pada gambar 1.4 merujuk pada satuan administratif terkecil di Indonesia. Setiap desa atau kelurahan dianggap sebagai satu unit dalam perhitungan cakupan sinyal. Jaringan 4G telah mencapai cakupan sinyal sebesar 71,45% dari 83.552 desa/kelurahan di Indonesia. Gambar 1.4 menunjukkan bahwa cakupan sinyal 4G paling luas, diikuti oleh 2G, 3G, dan 5G. Layanan perbankan digital tentunya akan sangat bergantung dari perkembangan internet di Indonesia. Cakupan 2G lebih luas di wilayah dan pemukiman: Karena dibangun

lebih dulu, menggunakan frekuensi yang lebih rendah, dan lebih diprioritaskan pada awal pembangunan. Cakupan 4G lebih luas di desa/kelurahan: Karena pembangunannya lebih fokus pada daerah dengan potensi ekonomi tinggi dan permintaan data yang besar, serta penggunaan frekuensi yang lebih tinggi untuk kecepatan yang lebih baik, dengan menganalisis data cakupan sinyal pada berbagai tingkat, mulai dari luas wilayah hingga jumlah desa/kelurahan, dapat memperoleh gambaran yang lebih komprehensif tentang kondisi jaringan telekomunikasi di Indonesia. Perbedaan cakupan antara teknologi 2G dan 4G mencerminkan proses evolusi teknologi dan dinamika pembangunan infrastruktur telekomunikasi di Indonesia. Teknologi 4G hampir mencakup seluruh pemukiman di Indonesia, meskipun masih terdapat kesenjangan cakupan antara daerah perkotaan dan rural yang memerlukan penanganan khusus, termasuk penggunaan teknologi satelit untuk menjangkau daerah yang lebih terpencil, oleh karena itu seharusnya pemerintah sudah bisa menghapuskan 2G dan mengembangkan 4G, karena banyaknya daerah terpencil yang sudah menggunakan 4G di Indonesia. (Kominfo 2024)

Era teknologi saat ini, hampir seluruh aktivitas terasa lebih mudah. Sama halnya dengan akses terhadap sumber modal. Jika dahulu masyarakat Indonesia kesulitan dalam memperoleh pinjaman, sekarang mendapatkan pinjaman uang menjadi lebih mudah. Salah satu faktor penyebab kemudahan ini adalah adanya platform layanan pinjaman digital atau yang dikenal dengan sebutan Pinjaman *Online* (Pinjol). Hingga Mei 2024, 129 juta orang di Indonesia meminjam uang ke fintech lending, dengan total penyaluran dana pinjaman mencapai Rp 874,5

triliun. Angka tersebut berdasarkan keterangan Asosiasi Fintech Pendanaan Indonesia (AFPI). (sumber detik finance 2024)

Gambar 1.5 Penyaluran Pinjaman Kepada Penerima Pinjaman *Online* 2024

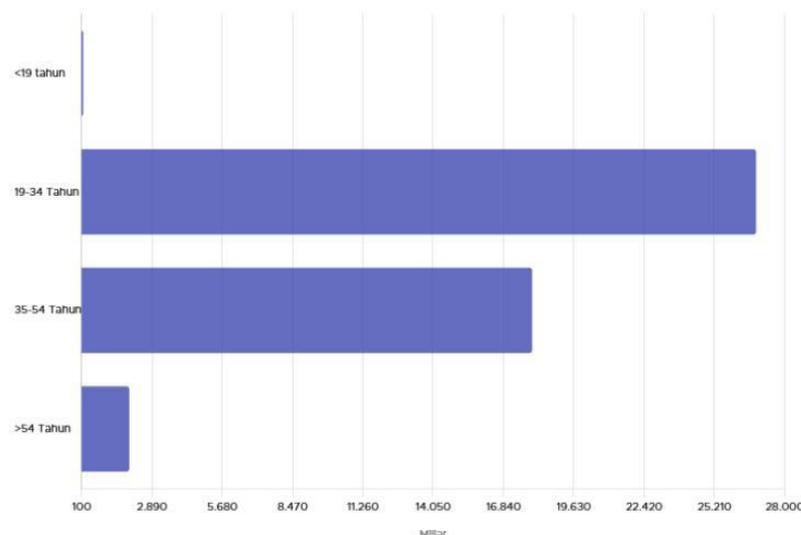


Sumber: Otoritas Jasa keuangan (OJK) 2024

Data [Otoritas Jasa Keuangan \(OJK\)](#) menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia semakin gencar memanfaatkan layanan Pinjaman *Online* yang disingkat dengan (*Pinjol*). Pada Agustus 2024, nilai penyaluran *pinjol* mencapai rekor baru sebesar Rp27,44 miliar, melampaui capaian bulan-bulan sebelumnya di tahun yang sama. Diketahui, jumlah penerima *pinjol* di bulan Agustus tercatat sebanyak 12,93 juta akun. Pulau Jawa menjadi pusat aktivitas peminjaman pada bulan ini. Jumlah akun peminjam mencapai 9,65 juta atau tiga perempat dari total nasabah nasional. Nilai ini naik 0,10% dari bulan sebelumnya. Pada Juli 2024, diketahui penyaluran *pinjol* sebesar Rp27,41 miliar, sedangkan jumlah penerima akun sebanyak 12,63 juta. Menghitung mundur sejak bulan April hingga Juni, penyaluran *pinjol* ini meningkat dengan signifikan. Tercatat jumlah pinjaman dan akun penerima bulan April sebanyak Rp21,67 miliar dan 9,34 juga akun. Menghitung mundur sejak bulan April hingga Juni, penyaluran pinjaman ini meningkat dengan signifikan. Tercatat jumlah pinjaman dan akun penerima bulan April sebanyak Rp21,67 miliar dan 9,34 juga akun. Berdasarkan Data di bulan mei, sebanyak Rp25,07 miliar

pinjaman diberikan, dengan total akun penerima 11,45 juta. Nilainya bertambah lagi di bulan Juni dengan Rp24,83 miliar penyaluran pinjaman dan 11,32 juta akun penerima.

Gambar 1.6 Gen Z dan Milenial Menjadi Mayoritas Pengguna Pinjaman Online Pada Tahun 2023



Sumber: Otoritas Jasa Keuangan (OJK) 2023

Pengguna *Pinjol* merupakan generasi muda usia 19-34 tahun yang termasuk ke rentang Genz dan Milenial. Mereka tercatat sebagai penyumbang terbesar penerima *pinjol*, mencapai Rp26,87 triliun. Pada urutan kedua, rentang usia 35-54 tahun sebagai penerima *pinjol* sebesar Rp17,9 triliun. Selanjutnya di rentang usia >54 tahun sebesar Rp1,9 triliun. Terakhir, pada rentang usia <19 tahun sebesar Rp168 miliar. Selain itu, Gen Z dan Milenial juga menjadi penyumbang kredit macet *pinjol* terbesar. Kelompok usia yang terdiri dari pekerja dan mahasiswa ini memiliki jumlah niai gagal bayar utang sebesar Rp763,65 miliar, dijelaskan pada grafik berikut ini:

Gambar 1.7 Usia Penyumbang Kredit Macet *Pinjol* 2023



Sumber: Otoritas Jasa Keuangan (OJK) 2023

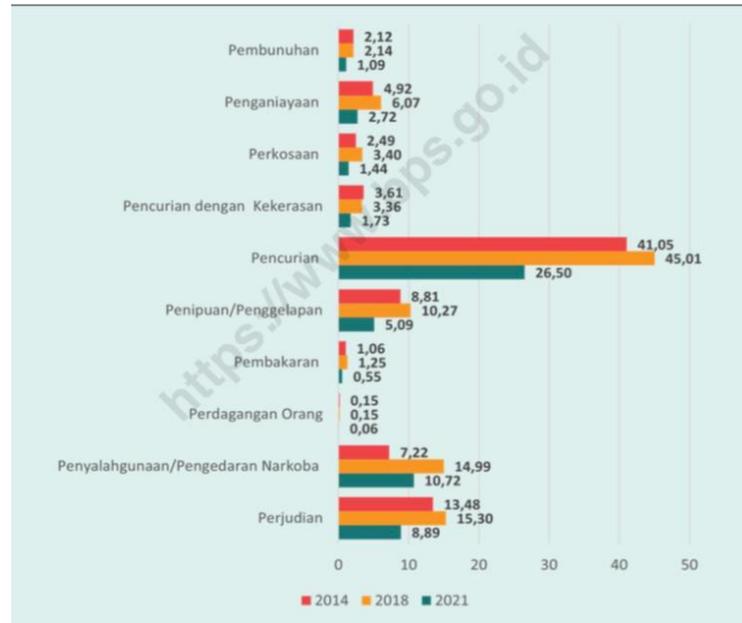
Data tersebut menunjukkan bahwa kelompok usia yang paling banyak mengalami kredit macet adalah kelompok usia 19-34 tahun, kelompok generasi Z dan milenial. Nilai akumulasi kredit macet pada usia tersebut adalah Rp763,7 miliar atau 44,14 persen dari total kredit macet *pinjol* nasional. <19 tahun: Kelompok usia di bawah 19 tahun menyumbang kredit macet sebesar Rp1,4 miliar. 19-34 tahun: Kelompok usia antara 19-34 tahun merupakan penyumbang terbesar dengan nilai kredit macet mencapai Rp763,7 miliar. 35-54 tahun: Kelompok usia 35-54 tahun menyumbang kredit macet sebesar Rp541,3 miliar. >54 tahun: Kelompok usia di atas 54 tahun memiliki kontribusi paling kecil terhadap total kredit macet, yaitu sebesar Rp43,7 miliar. Kelompok usia 19-34 tahun memiliki kontribusi terbesar terhadap total kredit macet. Ini mengindikasikan bahwa permasalahan kredit macet di *pinjol* lebih banyak terjadi pada kalangan muda.

Generasi Milenial dan Generasi Z rentan terjebak *Pinjol* karena memiliki perilaku gaya hidup konsumtif, di mana mereka lebih memilih pengalaman dan

barang-barang material daripada menabung untuk masa depan. Keinginan untuk memiliki barang-barang dan mengikuti tren, membuat generasi muda lebih mudah tergoda untuk mengambil pinjaman demi memenuhi gaya hidup tersebut. *Fear Of Missing Out (FOMO)* atau rasa takut ketinggalan, juga menjadi faktor pendorong utama. Gen Z dan milenial sering merasa tertekan untuk mengikuti apa yang dilakukan teman-teman mereka atau tren terkini. Hal ini sering membuat mereka mengambil keputusan keuangan yang tidak bijak, seperti menggunakan pinjol untuk membeli barang-barang yang sebenarnya tidak dibutuhkan.

Generasi Milenial dan Gen Z rentan mengambil *pinjol* dan terjerat perjudian karena pemahaman konsep keuangan yang masih rendah, mulai dari perilaku konsumtif, enggan menabung, dan malu jika tidak bergaya dibandingkan teman-temannya. Selain itu, penggunaan gawai yang sangat intens namun literasi digitalnya masih rendah menyebabkan sebagian orang belum paham konsekuensinya. Akibatnya, mereka menjadi konsumtif, tidak punya rencana keuangan yang baik, dan pengeluarannya lebih besar dari pendapatan. Hal itu yang membuat mereka nekat memanfaatkan *pinjol* yang digunakan untuk perjudian sehingga bisa dilihat pada Gambar 1.8 yang menyajikan data mengenai perkembangan kasus perjudian di Indonesia selama periode 2014-2021. Terlihat adanya tren kenaikan yang cukup signifikan pada kasus perjudian, dibandingkan dengan jenis kejahatan lainnya.

Gambar 1.8 Persentase Desa/Kelurahan yang ada kejadian kejahatan selama setahun terakhir menurut jenis kejahatan 2014,2018 dan 2021



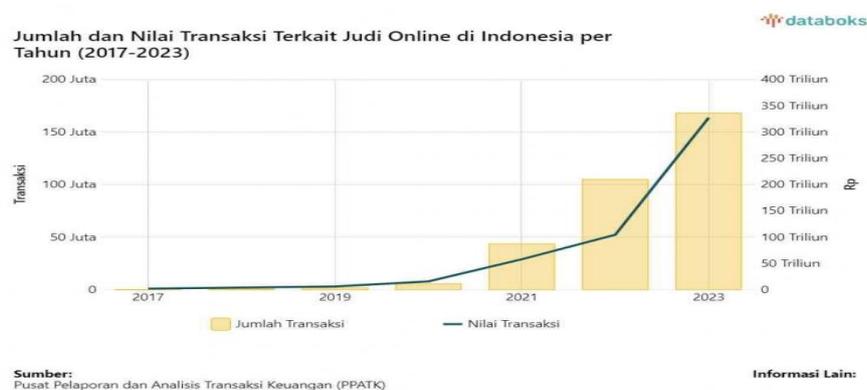
Sumber: Badan Pusat Statistik (BPS) Kriminal 2023

Meskipun kasus perjudian pada tahun 2014 dan 2018 lebih tinggi dibandingkan tahun 2021, hal ini tidak serta merta berarti bahwa masalah perjudian telah teratasi. Karena seiring berkembangnya Teknologi kini Perjudian sudah semakin canggih dengan beralih nya ke Judi *Online* disingkat menjadi (*Judol*). Kasus *Judol* cenderung meningkat dari tahun ke tahun. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas *Judol* semakin marak di masyarakat.

Indonesia menjadi negara tertinggi pengguna *judol*. Tercatat pemain *judol* di Indonesia sebanyak 4.000.000 orang. Pemain *judol*, tidak hanya berasal usia dewasa tetapi juga anak-anak. Tidak main-main, berdasarkan data demografi, pemain *judol* usia di bawah 10 tahun mencapai 2% dari pemain, dengan total 80.000 orang. Sebaran pemain antara usia antara 10 tahun sampai dengan 20 tahun sebanyak 11% atau kurang lebih 440.000 orang, kemudian usia 21 sampai dengan

30 tahun 13% atau 520.000 orang. Usia 30 sampai dengan 50 tahun sebesar 40% atau 1.640.000 orang dan usia di atas 50 tahun sebanyak 34% dengan jumlah 1.350.000 orang, ada 168 juta transaksi *judol* dengan total akumulasi perputaran dana mencapai Rp 327 triliun sepanjang tahun 2023. Secara total, akumulasi perputaran dana transaksi *judol* mencapai Rp 517 triliun sejak tahun 2017. (Sumber (PPATK) 2024).

Gambar 1.9 Jumlah dan Nilai Transaksi Terkait *Judol* di Indonesia Tahun (2017-2023)

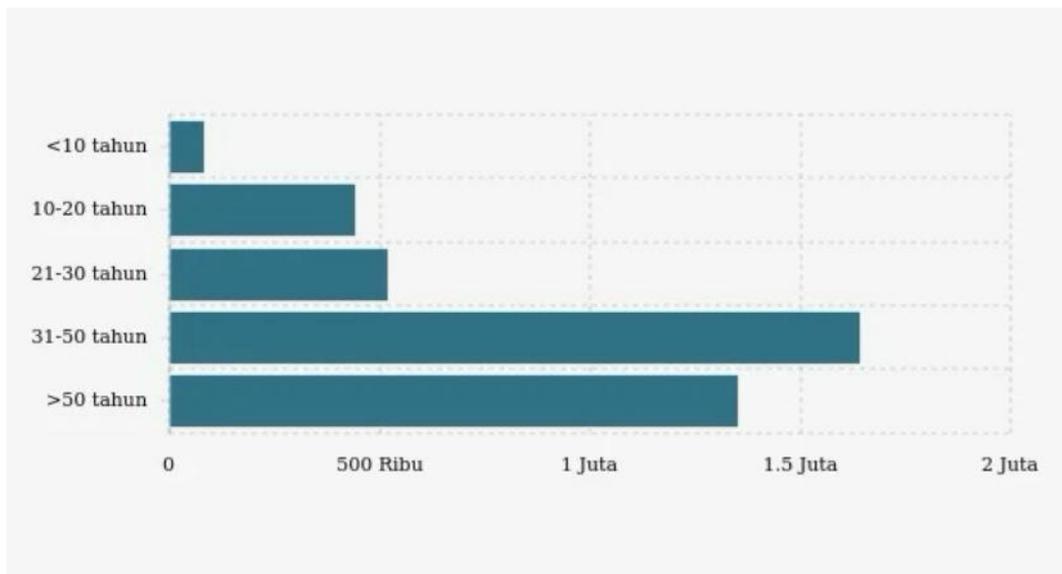


Sumber: Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) 2023

Grafik menunjukkan pertumbuhan yang sangat tajam, terutama dalam beberapa tahun terakhir. Ini mengindikasikan bahwa aktivitas *judol* semakin marak dan melibatkan jumlah orang yang semakin besar. Nilai transaksi yang mencapai ratusan triliun rupiah menunjukkan bahwa *judol* telah menjadi bisnis yang sangat besar dan menguntungkan bagi pihak-pihak yang terlibat. Terdapat lonjakan yang sangat tajam pada tahun 2023, baik dari segi jumlah maupun nilai transaksi. Ini menunjukkan adanya peningkatan yang sangat pesat dalam aktivitas *judol* pada tahun tersebut. Meskipun nilai transaksi tinggi, namun sebagian besar uang yang dipertaruhkan dalam *judol* akan berpindah tangan dan tidak memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perekonomian nasional.

Judol menjadi masalah lintas generasi, mulai dari anak-anak hingga orang tua. Kelompok usia muda dan produktif menjadi target utama, seperti gambar berikut ini :

Gambar 1.10 Usia Pengguna *Judol* Tahun 2024



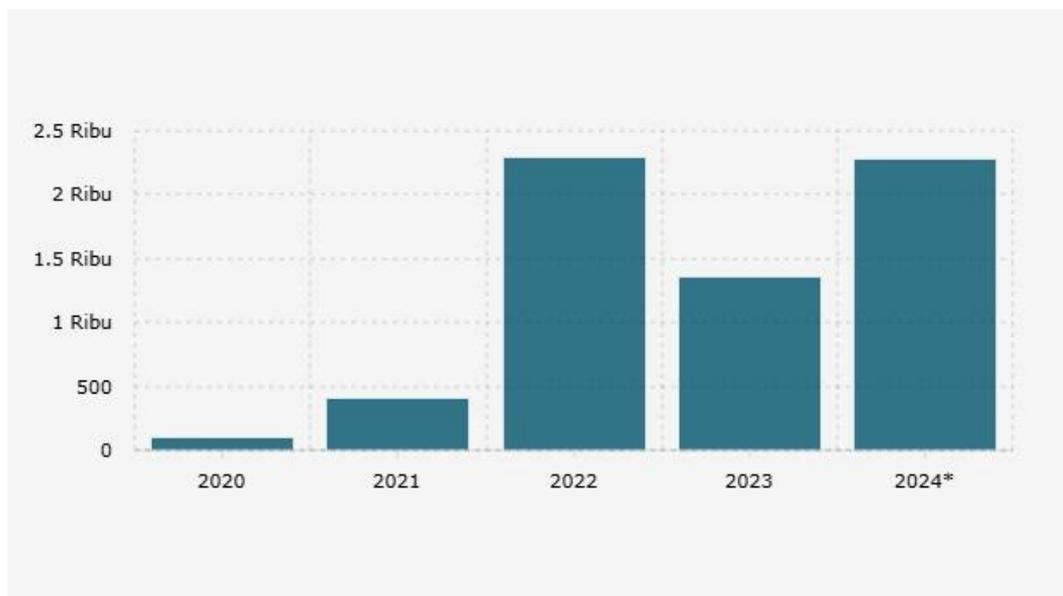
Sumber: Satuan Tugas Pemberantasan Perjudian Online 2024

Menurut data Satuan Tugas Pemberantasan Perjudian Daring (Satgas *Judol*) pada Juni 2024, pemain *judol* berusia di bawah 10 tahun mencapai 2% dari total pemain saat ini, dengan total 80.000 orang. Kemudian, pemain *judol* berusia antara 10-20 tahun sebanyak 11% atau 440.000 orang. Selanjutnya, usia 21-30 tahun sebanyak 13% atau 520.000 orang. Lalu, sebanyak 40% atau 1.640.000 pelaku *judol* di Indonesia berasal dari kalangan usia 30-50 tahun. Sementara itu, 34% atau 1.350.000 orang pelaku *judol* di tanah air berusia di atas 50 tahun. Selain itu, rata-rata pelaku *judol* di Indonesia merupakan kalangan menengah ke bawah yang jumlahnya mencapai 80% dari total keseluruhan pemain.

Usia di bawah 10 tahun: Jumlahnya sangat sedikit, namun tetap memprihatinkan karena anak-anak seharusnya tidak terlibat dalam aktivitas *judol*,

usia 10-20 tahun: Jumlahnya cukup signifikan, menunjukkan bahwa remaja menjadi kelompok yang rentan terhadap godaan *judol*, usia 21-30 tahun: Jumlahnya juga cukup banyak, mengindikasikan bahwa kalangan muda dewasa juga menjadi target utama dari industri *judol*, usia 31-50 tahun: Jumlahnya paling banyak, menunjukkan bahwa kelompok usia produktif ini merupakan kontributor terbesar dalam industri *judol*, usia di atas 50 tahun: Jumlahnya masih cukup tinggi, menunjukkan bahwa *judol* juga menarik minat dari generasi yang lebih tua.

Gambar 1.11 Jumlah Pengungkapan Kasus *Judol* di Indonesia (2020 - Kuartal III 2024)



Sumber: Kepolisian Negara Republik Indonesia 2024

Kepolisian Negara Republik Indonesia (Polri) telah mengungkap 6.386 kasus *judol* sejak 2020 sampai kuartal III 2024. Dari pengungkapan ini Polri sudah menetapkan 9.096 tersangka, menyita aset dengan nilai total Rp861,8 miliar, memblokir 5.991 rekening dan 68.108 situs. Pengungkapan kasus *judol* paling

banyak terjadi pada tahun ini, yaitu mencapai 2.272 kasus. Jumlahnya melonjak 69% dibanding tahun lalu.

Terdapat tren peningkatan yang cukup signifikan pada jumlah kasus *judol* yang terungkap dari tahun ke tahun. Ini menunjukkan bahwa aktivitas *judol* di Indonesia semakin marak dan menjadi perhatian serius bagi pihak berwenang. Jumlah kasus mencapai puncaknya pada tahun 2022, mengindikasikan bahwa upaya penegakan hukum terhadap *judol* semakin intensif pada tahun tersebut. Setelah mencapai puncak, jumlah kasus cenderung stabil pada tahun 2023. Ini bisa mengindikasikan bahwa upaya penegakan hukum telah berhasil menekan laju pertumbuhan kasus *judol* atau mungkin juga karena faktor-faktor lain seperti perubahan strategi pelaku *judol*. Tanda bintang (*) pada tahun 2024 menunjukkan bahwa data untuk tahun tersebut merupakan proyeksi atau perkiraan. Proyeksi ini menunjukkan kemungkinan adanya peningkatan kembali pada jumlah kasus di tahun 2024.

Judol tidak hanya ada di Indonesia, namun juga ada diluar negeri. Kementerian Komunikasi dan Informatika (kemenkominfo) mengatakan, kebanyakan server judi online yang meresahkan masyarakat di Indonesia, berasal dari luar negeri. Perputaran uang perjudian *online* 2024 sebesar Rp600 triliun sebagian besar mengalir ke negara-negara kawasan ASEAN seperti Thailand, Kamboja, dan Filipina.

Alasan penulis menggunakan objek Generasi Milenial dan Gen Z karena paling tinggi jumlahnya dalam penggunaan *pinjol* dan *judol* di Indonesia

Dengan uraian, paparan latar belakang dan fakta yang ada disertai dengan data yang mendukung, terdapat permasalahan Perilaku Generasi Milenial dan Gen Z di Indonesia dalam penyalahgunaan *Pinjol* dan *Judol* yang nantinya akan menghambat penggunaan Digitalisasi Keuangan di Indonesia. Dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait permasalahan tersebut. Maka untuk itu penelitian ini berjudul **"Perilaku Generasi Milenial dan Gen Z di Indonesia: Penyalahgunaan Pinjaman dan Judi *Online* terhadap Digitalisasi Keuangan "**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar belakang masalah yang telah dipaparkan, terdapat beberapa masalah yang muncul, yaitu:

1. Revolusi Industri 4.0 telah membawa perubahan signifikan dalam cara berinteraksi dengan teknologi, termasuk dalam hal keuangan.
2. Digitalisasi keuangan memberikan banyak manfaat, namun tidak diimbangi dengan edukasi keuangan yang memadai,
3. Perkembangan teknologi yang cepat seringkali melampaui regulasi yang ada.
4. Akses internet yang terbatas dapat menghambat adopsi teknologi baru dan inovasi.
5. Generasi milenial dan Gen Z cenderung menggunakan pinjol untuk memenuhi kebutuhan konsumtif yang tidak mendesak.
6. Tingkat kredit macet di kalangan generasi muda cenderung lebih tinggi karena perilaku konsumtif dan kesulitan dalam melunasi utang.

7. Lembaga keuangan mengalami kerugian akibat kredit macet dan biaya penagihan yang tinggi.
8. Pola perjudian bergeser dari bentuk tradisional ke bentuk *online*
9. Kecanduan *judol* menyebabkan pengeluaran yang tidak terkendali, sehingga banyak yang terpaksa *pinjol* untuk terus bermain.
10. *Pinjol* yang digunakan untuk *judol* semakin memperparah kondisi keuangan dan membuat sulit untuk berhenti berjudi.
11. Platform *judol* yang terintegrasi dengan bank digital membuat aktivitas judi menjadi lebih mudah dan menarik.
12. Generasi millennial dan Gen Z sangat bergantung pada gadget dan internet untuk segala aktivitas, termasuk mengakses layanan keuangan.
13. Kurangnya pemahaman yang mendalam tentang pengelolaan keuangan pada generasi milenial dan gen z..
14. Maraknya penyalahgunaan pinjol dan judol mengancam stabilitas sistem keuangan secara keseluruhan, terutama jika terjadi lonjakan kredit macet.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti mengenai Pinjaman dan Judi *Online*.

1.4. Rumusan Masalah dan Tujuan Penelitian

1.4.1. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada penjelasan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana perkembangan Pinjaman dan Judi *Online* di Indonesia?

2. Faktor apa saja yang mempengaruhi Judi *Online* di Indonesia?
3. Indikator apa saja yang mempengaruhi pinjaman dan Judi *Online* era pasca covid di Indonesia?

1.4.2. Tujuan Penelitian

1. Melakukan analisa ekonomi secara deskriptif tentang jumlah pengguna pinjaman *online*, transaksi pinjaman dan judi *online*, , Perusahaan pinjaman *online* yang terdaftar di Otoritas Jasa Keuangan (OJK) yang masih buka, yang sudah tutup dan kasus judi *online* di Indonesia.
2. Melakukan Estimasi tentang judi *online* yang dipengaruhi oleh variabel pertumbuhan pendapatan per kapita, tingkat inflasi, suku bunga pinjaman, kurs mata uang, tingkat pengangguran terbuka, tingkat kemiskinan, dan jumlah pengguna internet.
3. Melakukan Analisa multivariat secara ekonomi tentang pinjaman dan judi *online* yang dipengaruhi oleh faktor teknologi, psikologis, sosial, dan religius *pinjol*.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Akademik

1. Untuk memenuhi tugas akhir skripsi dalam memperoleh Sarjana Ekonomi
2. Sebagai bahan studi atau tambahan kajian bagi mahasiswa serta dosen dalam menganalisis penelitian terkait pinjaman dan judi *online* di Indonesia.
3. Sebagai tambahan literatur terhadap penelitian selanjutnya yang ingin melakukan penelitian menyangkut topik yang sama.

1.5.2. Manfaat Non Akademik

Sebagai bahan masukan dalam penetapan kebijakan pemerintah penelitian ini dapat dijadikan penambahan pengetahuan bagi masyarakat, terutama Generasi Milenial dan Gen Z

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Uraian Teori

2.1.1 Teori Uang

1. Teori Klasik

Teori klasik adalah teori yang mengenai penawaran dan permintaan uang serta interaksi antara keduanya. Pada teori ini fokusnya adalah hubungan antara penawaran uang dengan jumlah uang yang beredar dengan nilai uang atau tingkat harga. Hubungan kedua variabel dijabarkan melalui konsep teori mengenai permintaan uang. Perubahan jumlah uang yang beredar atau penawaran uang berinteraksi dengan permintaan uang yang selanjutnya akan menentukan nilai uang.

A. Teori Kuantitas Sederhana (David Ricardo)

Masalah nilai uang dipecahkan oleh Ricardo, yaitu dengan hubungan lurus antara jumlah uang dengan harga suatu barang. Ricardo menyimpulkan bahwa hubungan antara jumlah uang dengan nilai uang memiliki hubungan yang terbalik. Apabila pendapat dari Ricardo dihubungkan dengan harga, hal tersebut dapat dinyatakan bahwa ketika jumlah dari uang naik dua kali lipat, maka harga juga akan naik dua kali lipat dan sebaliknya.

Rumus: $M = k.p$ atau $P = 1/k.M$

Dimana:

M = Jumlah uang beredar

P = Tingkat harga

K = Merupakan factor proporsional yang konstan

Teori ini menyatakan bahwa jumlah uang dan tingkat harga memiliki hubungan yang proporsional, yaitu dengan rumus sebagai berikut:

$$P = f(M)$$

Apabila M yang merupakan jumlah uang beredar mengalami kenaikan, maka harga juga akan mengalami kenaikan yang sama. Dari hal tersebut untuk menjaga kesetabilan dari harga diperlukan kebijakan untuk menjaga stabilisasi dari jumlah uang yang beredar. Teori kuantitas ini merupakan teori yang sederhana, karena pada teori ini tidak memperhatikan atau memperhitungkan faktor apa saja yang mempengaruhi cepatnya peredaran uang atau *velocity* (disingkat sebagai V). Teori ini tidak sesuai dengan keadaan sebenarnya yang terjadi dimasyarakat (Ambarani, 2015).

B. Teori Kuantitas Iving Fisher

Pembeli dan penjual selalu ada dalam setiap transaksi. Jumlah uang yang dibayarkan oleh pembeli dan yang diterima oleh penjual harus sama jumlahnya. Dalam perekonomian hal tersebut berlaku juga: nilai dari suatu barang atau jasa yang dijual harus sama dengan nilai dari barang atau jasa yang dibeli dalam suatu periode tertentu. Nilai dari barang yang dijual sama dengan volume dari transaksi (T) dikali dengan rata-rata dari barang tersebut (P). Disisi lain, nilai dari suatu barang yang ditransaksikan haruslah sama dengan volume uang yang ada dimasyarakat (M) dikali dengan rata-rata perputaran uang dari satu tangan ke tangan lainnya, dalam periode tersebut (Vt). $MVt = PT$ merupakan suatu identitas, dan bukanlah teori moneter. Identitas tersebut dikembangkan oleh Fisher menjadi

teori moneter sebagai berikut: V_t atau “*transaction velocity of circulation*” merupakan variabel yang ditentukan oleh faktor dari kelembagaan yang ada dimasyarakat, didalam jangka pendek hal ini dianggap konstan. T merupakan volume dari transaksi pada periode tertentu yang ditentukan oleh tingkat output dari masyarakat (pendapatan nasional). Identitas tersebut kemudian mentransformasikan ke dalam bentuk:

$$M_d = 1/V_t PT \dots\dots\dots (2)$$

Permintaan akan uang atau kebutuhan uang dimasyarakat merupakan proposi tertentu $1/V_t$ dari nilai transaksi (PT). Persamaan 2 menunjukkan pada posisi keseimbangan (equilibrium) di sektor moneter.

$$M_d = M_s \dots\dots\dots (3)$$

Dimana M_s adalah *supply* dari uang beredar yang ditentukan oleh pemerintah, menghasilkan persamaan sebagai berikut:

$$M_s = 1/V_t PT \dots\dots\dots (4)$$

Persamaan 4 merupakan persamaan dimana dalam jangka pendek perubahan dari tingkat harga umum (P) sama dengan perubahan dari uang beredar secara proposional. Pada teori ini T ditentukan oleh tingkat output keseimbangan yang selalu berada pada posisi “*full employment*” (hukum say atau say’s low). V_t atau *transaction velocity of circulation*, Dari pendapat yang dikemukakan oleh Fisher, bahwa timbulnya permintaan akan uang diakibatkan oleh proses dari penggunaan uang sebagai alat transaksi. Besar kecilnya nilai dari V_t , yaitu ditentukan oleh seberapa besar proses dari transaksi yang terjadi dimasyarakat pada suatu periode.

Sebagai penyempurnaan dari teori sebelumnya, Irving Fisher menyatakan nilai uang ditentukan oleh 3 faktor yaitu:

- 1) Jumlah uang beredar (M)
- 2) Cepatnya peredaran uang (V)
- 3) Jumlah barang yang diperdagangkan atau volume barang yang diperdagangkan (T)

Rumus Fisher, transaction equation adalah:

$$MV = PT \text{ atau } P = MV/T$$

C. Cambridge Equation of Exchange (Cambridge)

Teori yang dikemukakan oleh *Cambridge* sama halnya dengan teori lain, yaitu teori Fisher dan teori klasik lainnya. Dengan berpangkal pokok pada fungsi dari uang sebagai alat tukar umum. Teori-teori klasik berpendapat bahwa permintaan uang di masyarakat karena kebutuhan alat yang likuid sebagai tujuan untuk bertransaksi. Perbedaan dari teori ini dengan teori yang dikemukakan oleh Fisher terutama pada perilaku dari seseorang yang akan mengalokasikan kekayaan yang dimilikinya dalam berbagai bentuk, salah satunya yaitu dalam bentuk uang. Perilaku seseorang tersebut dipengaruhi oleh pertimbangan antara untung dan rugi dari pemegang uang.

Teori *Cambridge* ini lebih menekankan pada faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku dari seseorang (mempertimbangkan untung dan rugi) yang dihubungkan antara permintaan akan uang dengan volume transaksi yang direncanakannya. Selain dipengaruhi oleh volume transaksi dan kelembagaan yang

ada, teori *Cambridge* mengatakan bahwa permintaan akan uang juga dipengaruhi oleh tingkat bunga, besar kekayaan yang dimiliki masyarakat, dan ramalan/harapan dari masyarakat pada masa yang akan datang. Di dalam jangka pendek, teori *Cambridge* memiliki anggapan bahwa antara volume transaksi, jumlah kekayaan dan pendapatan nasional mempunyai hubungan yang proposional konstan satu sama lain. Pada teori ini menganggap bahwa *ceteris paribus* permintaan akan uang dimasyarakat adalah proposional dengan pendapatan nasional.

$$M_d = k PY \dots\dots\dots (1)$$

Y merupakan pendapatan nasional riil.

Supply dari uang (M_s) dianggap pemerintah yang menentukan. Pada posisi keseimbangan dapat dituliskan sebagai berikut:

$$M_s = M_d \dots\dots\dots (2)$$

sehingga:

$$M_s = k PY \dots\dots\dots (3)$$

atau:

$$P = 1/k M_s Y \dots\dots\dots(4)$$

Jadi *ceteris paribus* dari perubahan tingkat harga (P) berubah secara proposional dengan perubahan yang terjadi pada volume transaksi. Teori ini tidak memiliki terlalu banyak perbedaan dengan teori yang dikemukakan oleh Fisher, kecuali tambahan *ceteris paribus* pada teori ini (yang berarti tingkat harga, tingkat bunga, tingkat harga riil dan harapan adalah konstan). Pentingnya dari perbedaan tersebut walaupun dalam jangka pendek, karena tidak menutup kemungkinan bahwa faktor - faktor seperti tingkat bunga dan *expektasi* yang berubah pada teori *Cambridge*.

Jika faktor-faktor tersebut berubah, maka k juga akan berubah. Teori *Cambridge* mengatakan bahwa jika tingkat bunga naik, masyarakat akan cenderung mengurangi jumlah uang yang mereka pegang, meskipun volume transaksi yang mereka rencanakan tetap. Demikian juga faktor ekspektasi yang ikut mempengaruhi tingkat bunga dimasa yang akan datang, jika tingkat bunga tersebut naik (yang berarti penurunan surat berharga atau obligasi) maka orang akan cenderung mengurangi jumlah surat berharga yang dipegangnya dan menambah jumlah uang tunai yang dipegang, dan ini pula juga dapat mempengaruhi “ k ” dalam jangka pendek (Ambarani, 2015).

2. Teori Keynes

Teori uang yang dikemukakan oleh Keynes merupakan teori yang dapat dikatakan bersumber dari teori yang dikemukakan oleh *Cambridge*, tetapi pada teori Keynes mengemukakan sesuatu perbedaan dengan teori moneter tradisi klasik. Perbedaan ini pada penekanan fungsi uang yang lain, yaitu sebagai penyimpan nilai (*strong of value*) dan bukan hanya sebagai alat tukar (*means of exchange*). Kemudian teori ini dikenal sebagai teori *liquidity preference*, dalam teori ini J.M. Keynes membedakan 3 motif alasan orang memegang uang. Berdasarkan “*psychological law of consumers behavior*”, tiga alasan orang untuk memegang uang dapat dibagi menjadi 3, yaitu:

- a. Motif transaksi
- b. Motif berjaga-jaga
- c. Motif spekulasi

1) Motif Transaksi dan Berjaga-jaga

Motif transaksi dan berjaga-jaga dapat dijelaskan oleh alasan seseorang memegang uang guna memenuhi dan melancarkan transaksi - transaksi yang dilakukan, dan tujuan permintaan uang sangat dipengaruhi oleh tingkat pendapatan nasional. Semakin tinggi tingkat pendapatan yang diperoleh, maka semakin tinggi pula volume transaksi serta kebutuhan akan uang untuk transaksi. Proporsi dari permintaan uang dimasyarakat untuk transaksi tidak selalu konstan, karena dipengaruhi oleh tingkat bunga yang ada. Hanya saja dalam permintaan uang untuk tujuan transaksi tingkat bunga tidak ditekankan oleh Keynes, sebab Keynes menekankan tingkat bunga untuk tujuan lain, yaitu permintaan uang untuk spekulasi.

Motif berjaga-jaga dalam permintaan uang. Motif ini merupakan permintaan akan uang untuk menghadapi keadaan yang tidak dapat diduga sebelumnya, dari hal tersebut maka seseorang akan memperoleh manfaat dari memegang uang, karena uang bersifat liquid yang dapat ditukarkan dengan mudah dengan barang lain. Pendapat yang dikemukakan oleh Keynes bahwa tujuan seseorang memegang uang untuk berjaga-jaga dipengaruhi oleh faktor yang sama dengan tujuan memegang uang untuk transaksi, yaitu dipengaruhi oleh tingkat penghasilan dari orang tersebut dan mungkin juga dipengaruhi oleh tingkat bunga yang ada (meskipun tidak kuat pengaruhnya).

2) Motif spekulasi

Sesuai dengan motif tersebut seseorang memilih memegang uang untuk tujuan memperoleh keuntungan. Teori *Cambridge* mengatakan bahwa ketidakpastian dimasa depan (*uncertainly*) dan faktor harapan (*expectation*) dapat

mempengaruhi permintaan akan uang dari sipemilik kekayaan. Namun sayangnya pada teori ini faktor-faktor yang dapat mempengaruhi permintaan uang tidak dibakukan kedalam teori moneter mereka (Kita dapat melihat bahwa teori permintaan akan uang yang dikemukakan oleh *Cambridge* tidak berbeda banyak dengan teori yang dikemukakan oleh Fisher, dan faktor-faktor ini hanya masuk analisa secara kualitatif). Perumusan faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan akan uang untuk motif spekulasi dikemukakan oleh Keynes merupakan “formalisasi” ke dalam teori moneter.

Faktor “*uncertainly*” dan “*expectations*” tidak dibicarakan secara khusus oleh Keynes, seperti halnya teori *Cambridge*. Teori ini hanya membatasi “*uncertainly*” dan “*expectations*” dengan variabel tingkat bunga. Garis besarnya dari teori yang dikemukakan oleh Keynes, yaitu membatasi pada keadaan dimana sipemilik kekayaan dapat memegang kekayaan yang dimiliki dalam bentuk uang tunai maupun dalam bentuk obligasi. Seseorang memiliki anggapan bahwa dalam memegang uang tunai tidak akan memperoleh penghasilan, namun memegang obligasi akan memberikan penghasilan sejumlah uang tertentu pada suatu periode

A. Definisi Uang

Uang diartikan sebagai alat ukur atau alat pengukur nilai benda/kekayaan yang berfungsi untuk memudahkan penukaran barang-barang, jasa-jasa, pembayaran - pembayaran dan pinjam meminjam dalam hubungan ekonomi di dalam suatu negara atau antar negara (Aliminsyah, 2006).

Menurut para ekonom menggunakan istilah “uang” dengan cara yang lebih khusus. Uang tidak mengacu pada semua kekayaan tetapi hanya pada satu jenisnya

uang adalah persediaan aset yang dapat segera digunakan untuk melakukan transaksi. Secara kasar yang merupakan persediaan negara (Mankiw, 2005).

B. Fungsi Asli Uang

Fungsi asli uang ada 3, yaitu sebagai alat tukar, sebagai satuan hitung, dan sebagai penyimpan nilai.

a. Uang berfungsi sebagai alat tukar (*medium of exchange*) yang dapat mempermudah pertukaran. Orang yang akan melakukan pertukaran tidak perlu menukarkan dengan barang, tetapi cukup menggunakan uang sebagai alat tukar. Kesulitan-kesulitan pertukaran dengan cara barter dapat diatasi dengan pertukaran uang.

b. Uang berfungsi sebagai satuan hitung (*unit of account*) karena uang dapat digunakan untuk menunjukkan nilai berbagai macam barang/jasa yang diperjual belikan, menunjukkan besarnya kekayaan, dan menghitung besar kecilnya pinjaman. Uang juga dapat dipakai untuk menentukan harga barang/jasa (alat penunjuk harga). Sebagai alat satuan hitung, uang berperan untuk memperlancar pertukaran.

c. Selain itu, uang berfungsi sebagai alat penyimpan nilai (*valuta*) karena dapat digunakan untuk mengalihkan daya beli dari masa sekarang ke masa yang akan datang. Ketika seorang penjual saat ini menerima sejumlah uang sebagai pembayaran atas barang dan jasa yang dijualnya, maka ia dapat menyimpan uang tersebut untuk digunakan membeli barang dan jasa di masa mendatang.

C. Fungsi Turunan Uang

Selain ketiga hal diatas, uang juga memiliki fungsi lain yang disebut sebagai fungsi turunan. Fungsi turunan itu antara lain:

- a. Uang sebagai alat pembayaran yang sah. Kebutuhan manusia akan barang dan jasa yang semakin bertambah dan beragam tidak dapat dipenuhi melalui cara tukar menukar atau barter. Guna mempermudah dalam mendapatkan barang dan jasa yang diperlukan, manusia memerlukan alat pembayaran yang dapat diterima semua orang yaitu uang.
- b. Uang sebagai alat pembayaran hutang. Uang dapat digunakan untuk mengukur pembayaran pada masa yang akan datang.
- c. Uang sebagai alat penimbun kekayaan. Sebagian orang biasanya tidak menghabiskan semua uang yang dimilikinya untuk keperluan konsumsi. Ada sebagian uang yang disisihkan dan ditabung untuk keperluan di masa yang akan datang.
- d. Uang sebagai alat pemindah kekayaan. Seseorang yang hendak pindah dari suatu tempat ke tempat lain dapat memindahkan kekayaannya yang berupa tanah dan bangunan ke dalam bentuk uang dengan cara menjualnya. Di tempat yang baru dia dapat membeli rumah yang baru dengan menggunakan uang hasil penjualan rumah yang lama.

Uang sebagai alat pendorong kegiatan ekonomi, namun banyak sekali pengguna uang tidak menggunakan uang dengan baik, karena banyaknya uang yang digunakan untuk hal hal yang negatif seperti judi online, sehingga banyak pengguna uang kehabisan uang karena kekalahan bermain judi online dan membuat mereka menjadi melakukan pinjaman *online* untuk mengembalikan modal bermain akibat kecanduan bermain judi *online*. Pinjaman *online* memiliki potensi besar untuk

mendorong pertumbuhan ekonomi, namun juga membawa sejumlah risiko, seperti digunakan untuk modal bermain judi *online*.

D. Kurs Mata Uang

Kurs mata uang asing adalah harga dalam negeri dari mata uang luar negeri (asing). Kurs mata uang ini dipertahankan sama di semua bagian pasar oleh arbitrase. Arbitrase mata uang asing adalah pembelian mata uang asing bila harganya rendah dan menjualnya bilamana harganya tinggi. Suatu kenaikan dalam kurs disebut depresiasi atau penurunan nilai mata uang dalam negeri terhadap mata uang asing. Suatu penurunan dalam kurs disebut apresiasi atau kenaikan dalam nilai mata uang dalam negeri. Karena mata uang suatu negara dapat didepresiasi terhadap beberapa mata uang dan apresiasi terhadap yang lain lain maka biasanya dapat dihitung suatu kurs efektif. Kurs efektif inilah yang merupakan rata rata tertimbang dari nilai tukar mata uang suatu negara. (Dominic Salvatore, 1997).

Para Ekonom membedakan kurs menjadi dua, yaitu:

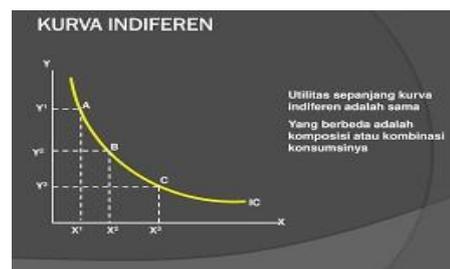
1. Kurs Nominal (*nominal exchange rate*) adalah tingkat dimana orang-orang memperdagangkan mata uang suatu negara untuk mata uang negara lain.
2. Kurs Rill (*real exchange rate*) adalah tingkat di mana orang-orang memperdagangkan barang-barang yang diproduksi oleh dua negara.

2.1.2. Teori Mikro Perilaku Konsumen Robert S. Pindyck

Menurut Robert S.Pindyck (2014) dalam buku mikro ekonomi, perilaku ekonomi didasarkan pada asumsi bahwa orang-orang yang berperilaku secara regional dalam upaya mereka dalam mengoptimalkan kepuasan yang dapat diperoleh dengan membeli kombinasi tertentu dari barang dan jasa. Pilihan

konsumen memiliki bagian yang saling terkait: preferensi konsumen dan analisis garis anggaran yang memberikan kendala pada pilihan konsumen. Konsumen membuat pilihan dengan membandingkan keranjang belanja komoditas. Konsumen tidak selalu membuat Keputusan belanja yang rasional, terkadang membeli secara impulsive, mengabaikan atau kurang mempertimbangkan kendala anggaran hingga akhirnya berhutang. Prefrensi di asumsikan lengkap (konsumen dapat membandingkan seluruh kombinasi keranjang belanja) dan transitif (jika mereka lebih menyukai keranjang belanja *A* dari pada *B*, dan *B* dari pada *C*, maka keranjang belanja *A* lebih disukai dari pada keranjang *C*). Selain itu ekonom mengasumsikan bahwa makin banyak barang lebih disukai dari pada makin sedikit barang.

Gambar 2.1 Kurva Indeferenesi



Sumber: www.google.go.id

Kurva indiverensi, yang menggambarkan seluruh kombinasi barang dan jasa memberikan tingkat kepuasan yang sama, memiliki kemiringan menurun dan tidak dapat memotong satu sama lain. Preferensi konsumen adalah sekumpulan kurva indeferensi yang dikenal sebagai peta indeferensi. Peta indeferensi menunjukkan peringkat ordinal seluruh pilihan yang dibuat oleh konsumen.

Tingkat substitusi marginal (MRS) Fterhadap c adalah jumlah maksimum C yang bersedia dikorbankan seseorang demi memperoleh 1 unit tambahan f. MRS berkurang ketika kita bergerak menuruni kurva indeferensi. Ketika terjadi MRS yang menurun, kurva indeferensi berbentuk cembung. Garis anggaran

mencerminkan seluruh kombinasi barang yang diperoleh melalui pengeruan seluruh pendapatan konsumen. Garis anggaran bergeser keluar seiring dengan bertambahnya pendapatan konsumen. Ketika harga suatu barang (pada sumbu horizontal) berubah sementara pendapatan dan harga barang lain tidak, maka garis anggaran memiliki titik pusat dan berputar pada satu titik atau pada sumbu vertikal. Konsumen memaksimalkan kepuasan namun terkendala oleh anggaran. Ketika konsumen memaksimalkan kepuasan dengan mengonsumsi sejumlah unit dari dua barang, tingkat substitusi, marginal sama dengan rasio harga dua barang yang dibeli. Maksimisasi terkadang dicapai melalui solusi sudut dimana salah satu barang sama sekali tidak dikonsumsi. Pada kasus demikian, tingkat substitusi marginal tidak perlu sama dengan rasio harga. Teori preferensi nyata menunjukkan bagaimana pilihan yang dibuat seseorang ketika harga dan pendapatan berubah dapat digunakan untuk mencari preferensinya. Ketika seseorang memilih keranjang belanja *A*, meskipun dia mampu membeli *B*, kita mengetahui bahwa *A* lebih disukai dari pada *B*.

2.1.3 Perilaku Konsumen Philip Kotler

Menurut (Kotler dan Keller, 2016) perilaku konsumen merupakan studi tentang cara individu, kelompok, dan organisasi menyeleksi, membeli, menggunakan, dan mendisposisikan barang, jasa, gagasan, atau pengalaman untuk memuaskan kebutuhan dan keinginan mereka. Perilaku pembelian konsumen dipengaruhi oleh faktor-faktor (Kotler dan Keller, 2016):

1. Faktor Budaya, sub budaya, dan kelas sosial sangat penting bagi perilaku pembelian. Budaya merupakan penentu keinginan dan perilaku paling dasar. Masing-masing budaya terdiri dari sub budaya mencakup kebanggaan, agama,

kelompok ras, dan wilayah geografis. Dan ketika sub kultur menjadi cukup besardan cukup makmur, maka perusahaan sering merancang program pemasaran secara khusus untuk melayani konsumen. faktor budaya dibagi menjadi 2, yaitu:

a. Sub budaya Setiap budaya mempunyai kelompok-kelompok yang lebih kecil atau sekelompok orang yang mempunyai sistem nilai yang sama berdasarkan pengalaman dan situasi hidup yang sama, yang meliputi : kewarganegaraan, agama, ras dan daerah geografis.

b. Kelas sosial Hampir setiap masyarakat memiliki beberapa bentuk struktur kelas sosial. Kelas sosial adalah bagian-bagian masyarakat yang relatif permanen dan tersusun rapi yang anggota-anggotanya memiliki nilai-nilai, kepentingan dan perilaku yang sama. Kelas sosial menunjukkan beberapa pilihan-pilihan produk dan merk dari seperti pakaian, perabotan rumah tangga, mobil dan aktivitas waktu senggang, kelas sosial seseorang dapat dinyatakan dalam beberapa variabel seperti jabatan, pendapatan, kekayaan, pendidikan dan variabel lainnya.

2. Faktor Sosial Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku sosial, seperti kelompok acuan, keluarga, serta peran dan status sosial.

3. Faktor pribadi meliputi, usia dan tahap siklus hidup, pekerjaan dan keadaan ekonomi, kepribadian dan konsep diri,serta nilai dan gaya hidup.

4. Faktor Psikologis Sigmund Freud mengansumsikan bahwa kekuatan psikologis yang membentuk perilaku manusia tidak disadari dan bahwa seseorang tidak dapat sepenuhnya memenuhi motivasi dirinya. Empat proses psikologis antara lain, motivasi, persepsi, pembelajaran, dan memori.

Menurut Priansa (2017), perilaku konsumen adalah tindakan yang dilakukan oleh konsumen dalam kegiatan pencarian, pembelian, penggunaan, pengevaluasian, dan

pengonsumsi produk guna memenuhi kebutuhan dan keinginannya. Perilaku konsumen adalah studi yang menggambarkan bagaimana cara individu, kelompok, dan organisasi memanfaatkan sumber daya mereka seperti waktu, uang, dan usaha untuk memilih, membeli, dan menggunakan barang/jasa untuk dikonsumsi dan memuaskan keinginan serta kebutuhan mereka (Kotler dan Keller, 2016).

2.1.4 Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumen

Menurut Kotler dalam buku Setyabudi (2014), terdapat faktor utama yang mempengaruhi perilaku konsumen adalah seperti ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 2.1 Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Konsumen

Budaya	Sosial	Pribadi	Psikologis
Kultur	Kultur rujukan	Usia	Motivasi
Sub-kultur	Keluarga	Tahap daur hidup	Persepsi
Kelas sosial	Peranan status	Jabatan	<i>Learning</i>
		Keadaan Ekonomi	Kepercayaan
		Gaya hidup	Sikap
		Konsep diri	

Sumber: Data Sekunder, Setyabudi (2014)

Hubungan antara faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku konsumen membeli dapat ditinjau dalam sebuah model. Model tersebut dapat dipakai untuk membantu dalam menerangkan dan memahami perilaku meskipun tidak dapat meramalkan perilaku konsumen secara tepat.

2.2 REGULASI

2.2.1. Regulasi Pinjaman Online

Satuan Tugas Pemberantasan Aktivitas Keuangan Ilegal atau Satgas pasti (sebelumnya Satgas Waspada Investasi) pada periode September-Oktober 2023 kembali melakukan pemblokiran terhadap 173 entitas pinjaman *online* ilegal di sejumlah website dan aplikasi serta menemukan 129 konten terkait pinjaman pribadi (pinpri) yang berpotensi melanggar ketentuan penyebaran data pribadi.

Selain memblokir entitas pinjol ilegal dan pinpri, Satgas pasti juga melakukan pemblokiran nomer rekening, nomer virtual account dan nomer telepon serta whatsapp terduga pelakunya, untuk semakin melindungi masyarakat.

Dengan demikian sejak 2017 s.d. 31 Oktober 2023, Satgas telah menghentikan 7.502 entitas keuangan ilegal yang terdiri dari 1.196 entitas investasi ilegal, 6.055 entitas pinjaman *online* ilegal/pinpri, dan 251 entitas gadai ilegal. Satgas pasti kembali mengingatkan masyarakat untuk berhati-hati, waspada dan tidak menggunakan pinjaman online ilegal maupun pinjaman pribadi karena berpotensi merugikan masyarakat termasuk risiko penyalahgunaan data pribadi peminjam.

Satgas pasti saat ini terdiri dari 14 pihak dari otoritas, kementerian, dan lembaga terkait, yang merupakan forum koordinasi untuk melaksanakan amanat Undang-Undang Nomor 4 Tahun 2023 tentang Pengembangan dan Penguatan Sektor Keuangan (UU P2SK). Satgas PASTI bertugas untuk mencegah dan menangani kegiatan usaha tanpa izin di sektor keuangan.

A. Pemblokiran Rekening Bank dan Kontak Pelaku

Berdasarkan ketentuan pada UU P2SK disebutkan bahwa dalam rangka pelaksanaan tugas pengawasan OJK berwenang memerintahkan Bank untuk melakukan pemblokiran rekening tertentu.

Satgas pasti telah menemukan 47 rekening bank atau *virtual account* yang dilaporkan terkait dengan aktivitas pinjaman online ilegal. Sehubungan dengan hal tersebut, Satgas pasti telah mengajukan pemblokiran kepada satuan kerja pengawas bank di OJK untuk kemudian memerintahkan kepada pihak bank terkait untuk

melakukan pemblokiran. Upaya ini diperlukan untuk semakin menekan perkembangan pinjaman *online* ilegal di Indonesia.

Selain pemblokiran rekening bank atau *virtual account*, satgas pasti juga menemukan nomor telepon dan whatsapp pihak penagih (*debt collector*) terkait pinjaman *online* ilegal yang dilaporkan telah melakukan ancaman, intimidasi maupun tindakan lain yang bertentangan dengan ketentuan. Menindak lanjuti hal tersebut, Satgas pasti telah mengajukan pemblokiran terhadap 362 nomor telepon dan whatsapp kepada Kementerian Komunikasi dan Informatika RI.

2.2.2. Regulasi Judi *Online*

Judi *online* merupakan perbuatan yang dilarang dalam Pasal 27 ayat (2) UU 1/2024 tentang perubahan kedua UU ITE, yang berbunyi sebagai berikut:

Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Dari bunyi Pasal 27 ayat (2) UU 1/2024, terdapat beberapa penjelasan unsur, sebagai berikut:

"Mendistribusikan" adalah mengirimkan dan/atau menyebarkan informasi dan/atau dokumen elektronik kepada banyak orang atau berbagai pihak melalui sistem elektronik.

"Mentransmisikan" adalah mengirimkan informasi dan/atau dokumen elektronik yang ditujukan kepada pihak lain melalui sistem elektronik.

"Membuat dapat diakses" adalah semua perbuatan lain selain mendistribusikan dan mentransmisikan melalui sistem elektronik yang menyebabkan informasi dan/atau dokumen elektronik dapat diketahui pihak lain atau public.

Pada Pasal 27 ayat (2) UU 1/2024 di atas mengacu pada ketentuan perjudian dalam hal menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi, menjadikannya sebagai mata pencaharian, menawarkan atau memberikan kesempatan kepada umum untuk bermain judi, dan turut serta dalam perusahaan untuk itu.

Orang yang melanggar ketentuan Pasal 27 ayat (2) UU 1/2024 berpotensi dipidana penjara paling lama 10 tahun dan/atau denda paling banyak Rp10 miliar, sebagaimana diatur dalam Pasal 45 ayat (3) UU 1/2024.

Sebagai informasi, selain diatur dalam UU 1/2024, tindak pidana perjudian juga diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP yang pada saat artikel ini diterbitkan masih berlaku dan Pasal 426 dan Pasal 427 UU 1/2023 tentang KUHP baru yang berlaku 3 tahun sejak tanggal diundangkan, yaitu tahun 2026. Berikut adalah bunyi Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP:

Pasal 303: Diancam dengan pidana penjara paling lama 10 tahun atau pidana denda paling banyak Rp25 juta, barang siapa tanpa mendapat izin: Sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu; Sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata-cara; menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai

pencarian. Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya.

Pasal 427: Setiap Orang yang menggunakan kesempatan main judi yang diadakan tanpa izin, dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 tahun atau pidana denda paling banyak kategori III, yaitu Rp50 juta.

2.3. Penelitian Terdahulu

Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu

No.	Nama Penelitian	Judul Penelitian	Variabel	Hasil Penelitian
1.	Safira Mustaqilla, dkk	ANALISIS MARAKNYA WARGA MISKIN YANG KECANDUAN JUDI <i>ONLINE</i> DI INDONESIA	Perjudian, Judi <i>Online</i> , Masyarakat, Interaksi, Nilai-Nilai Sosial.	Hasil Penelitiannya adalah bahwa judi ialah segala macam bentuk permainan yang didalamnya terdapat taruhan dan ada praktek untung-untungannya, yang membuat orang yang bermain berharap akan mendapatkan keuntungan dengan mudah tanpa bekerja keras. Sebagai seorang muslim, kita dilarang menjadikan perjudian sebagai sarana untuk mengisi waktu luang dan menghibur diri, permainan judi ini pun tidak boleh kita jadikan hasilnya untuk menjadi sumber penghidupan dalam situasi apapun.
2.	Kusumo, dkk	MARAKNYA JUDI <i>ONLINE</i> DI KALANGAN MASYARAKAT KOTA MAUPUN DESA	perjudian, judi online, masyarakat, interaksi	Hasil penelitian adalah Masalah perjudian dapat merugikan masyarakat dan nilai moral bangsa kita. Kejahatan ini juga mengakibatkan ketertiban, ketentraman, dan keamanan masyarakat kita menjadi terusik dengan adanya kegiatan ini.

3.	Wibisono,dkk	ANALISIS PENGARUH PERJUDIAN <i>ONLINE</i> TERHADAP LONJAKAN PINJAMAN ONLINE DAN DAMPAKNYA TERHADAP KEHARMONISAN KELUARGA	kecanduan, keharmonisan keluarga, kerugian finansial, perjudian online, pinjaman online	Hasil Penelitiannya adalah Masalah judi online dan pinjaman online ilegal ini menjadi isu yang sangat sensitif, terutama bagi rumah tangga, karena menyangkut pengelolaan keuangan yang dapat berdampak signifikan pada kesejahteraan keluarga.
4.	Firdaus Fillia Rossa,dkk	PENINGKATAN LITERASI DIGITAL MELALUI SOSIALISASI BAHAYA PINJAMAN ONLINE ILEGAL DAN JUDI ONLINE DI DESA BOTO KABUPATEN WONOGIRI	Desa Boto, Judi Online, Pinjaman Online	Hasil Penelitiannya adalah Fenomena pinjaman online dan judi online jelas tidak boleh dibiarkan begitu saja karena seiring berjalannya waktu akan mendatangkan masalah yang berkepanjangan. Pinjaman online yang berasal dari suatu badan yang tidak diawasi OJK tentu dalam jangka waktu tertentu dapat mengakibatkan terjadinya praktek penagihan yang merugikan masyarakat itu sendiri.
5.	Edi Supriyant , Nur Ismawati	SISTEM INFORMASI FINTECH PINJAMAN ONLINE BERBASIS WEB	<i>fintech</i> , pinjaman <i>online</i> , p2p <i>lending</i> , sistem informasi, universitas mercu buana	Hasil Penelitiannya adalah Dalam merancang sistem informasi <i>fintech</i> pinjaman <i>online</i> berbasis <i>web</i> ini diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang telah teridentifikasi. Hasil dari analisis masalah, sistem yang di usulkan dalam “Sistem informasi <i>fintech</i> pinjaman secara <i>online</i> berbasis <i>web</i> ”
6.	ASRIADI	ANALISIS KECANDUAN JUDI ONLINE (STUDI KASUS PADA SISWA SMA AN NAS MANDAI MAROS KABUPATEN MAROS)	keinginan dan rasa penasaran AS untuk bermain judi, dan selalu bermain dan membuka situs judi Online	Hasil penelitian tentang analisis perilaku judi online adalah sebagai berikut: 1. Perilaku judi online yang dilakukan oleh AS adalah menghabiskan waktu untuk bermain judi online antara 5 (lima) sampai 6 (enam) jam dalam sehari. 2. Faktor yang memengaruhi kecanduan bermain judi online AS terdiri dari faktor

				internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu kuatnya keinginan dan rasa penasaran AS untuk bermain judi. AS terobsesi untuk selalu bermain dan membuka situs judi online.
7.	Safier Ramdani, dkk. 2024	Pengaruh Digital dan Pinjaman <i>Online</i> Terhadap Judi <i>Online</i> : Social Influencer Sebagai Variabel Moderasi	Pinjaman <i>Online</i> , Digital, Judi <i>Online</i> , sosial influencer	Temuan uji hipotesis pertama (H1) menyatakan bahwa digital berpengaruh terhadap permainan judi online dikuatkan dengan arah hubungan positif yang ditunjukkan oleh nilai koefisien. Hasil pengujian pada hipotesis kedua (H2) menunjukkan bahwa pinjaman online mempunyai pengaruh positif terhadap permainan judi online, artinya semakin banyak individu yang melakukan pinjaman online maka semakin banyak yang melakukan taruhan judi online. Hipotesis ketiga (H3) dalam penelitian ini menunjukkan bahwa social influencer tidak mampu memperkuat kemudahan akses digital terhadap judi online. Hasil ini menunjukkan bahwa social influencer tidak memperkuat dampak kemudahan akses digital terhadap permainan judi online. Hipotesis keempat (H4) dalam penelitian ini menunjukkan bahwa social influencer tidak mampu memoderasi pinjaman online terhadap judi online.

2.4 Kerangka Penelitian

2.4.1. Tahap Penelitian

Melakukan analisa ekonomi secara deskriptif tentang jumlah pengguna pinjaman *online*, transaksi pinjaman dan judi *online*, , Perusahaan pinjaman *online* yang terdaftar di Otoritas Jasa Keuangan (OJK) yang masih buka, yang sudah tutup dan kasus judi *online* di Indonesia. Beberapa faktor yang dianggap mempengaruhi

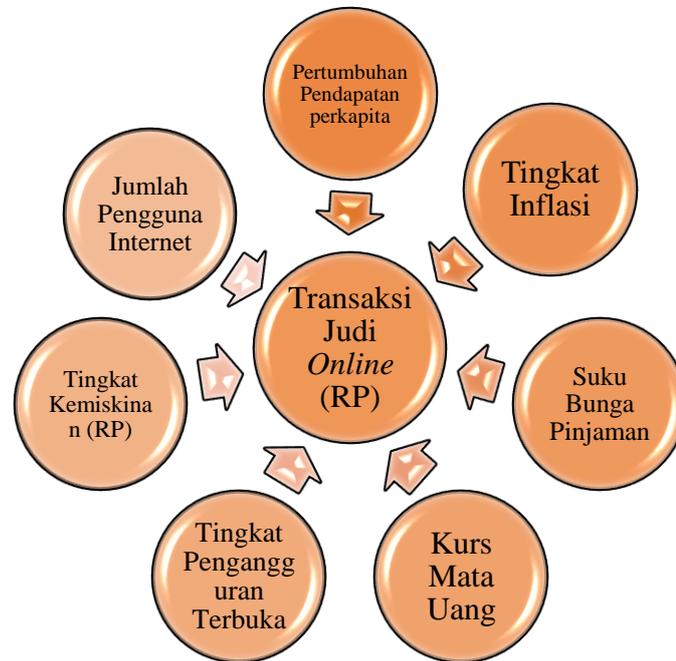
judi *online* di Indonesia yaitu, pertumbuhan pendapatan per kapita, tingkat inflasi, suku bunga pinjaman, kurs mata uang, tingkat pengangguran terbuka, tingkat kemiskinan, dan jumlah pengguna internet. Setelah dilakukan estimasi kemudian melakukan analisa multivariat secara ekonomi tentang pinjaman dan judi *online* yang dipengaruhi oleh faktor teknologi, faktor psikologis, faktor sosial, dan faktor regulasi *pinjol*.

2.4.2 Kerangka Analisis Penelitian



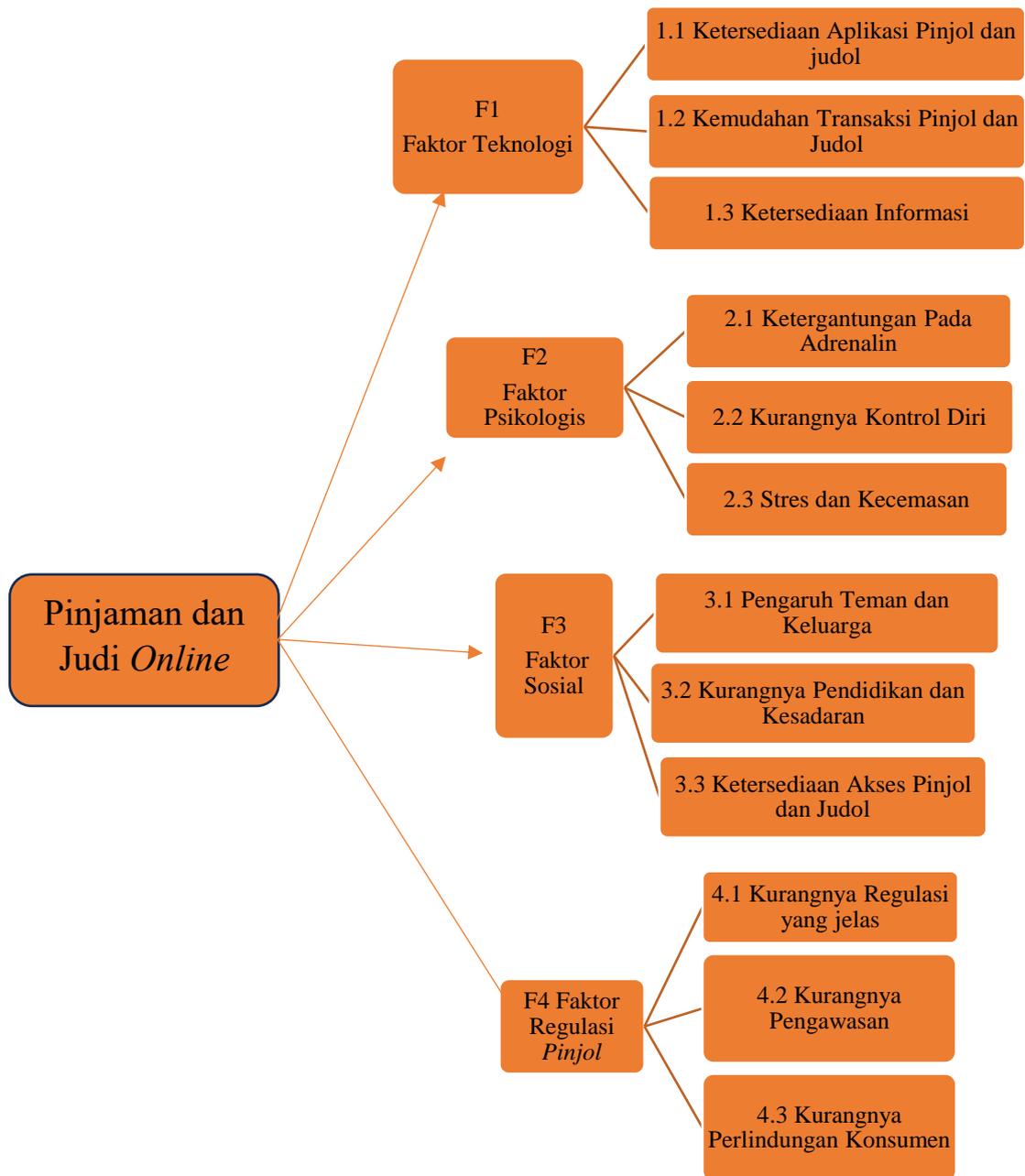
Gambar 2.2. Kerangka Analisis Penelitian

2.4.3. Kerangka Konseptual Model Estimasi Ekonomi terkait Faktor yang Mempengaruhi Judi *Online*



Gambar 2.3 Kerangka Konseptual Model Estimasi Faktor yang Mempengaruhi Transaksi Judi *Online*

Dalam model ini, variabel Pertumbuhan pendapatan per kapita, tingkat inflasi, suku bunga pinjaman, kurs mata uang, tingkat pengangguran terbuka, tingkat kemiskinan, dan jumlah pengguna internet, merupakan variabel bebas yang mempengaruhi secara langsung terhadap Transaksi Judi *Online* yang dimana merupakan variabel terikat



Gambar 2.4. Kerangka Konseptual Model Estimasi Ekonomi Terkait Faktor Yang Mempengaruhi Pinjaman dan Judi Online

Dalam Model ini, Faktor Teknologi, Faktor Psikologis, Faktor sosial, dan Faktor Regulasi *Pinjol* merupakan variabel bebas yang mempengaruhi secara langsung terhadap pinjaman dan judi *online* yang dimana merupakan variabel terikat.

2.5 Hipotesis

Berdasarkan landasan teori, penelitian-penelitian terdahulu, dan kerangka konseptual penelitian diatas, maka hipotesis dari penelitian ini adalah:

1. Terdapat pengaruh positif dan signifikan dari pertumbuhan pendapatan per kapita, tingkat inflasi, suku bunga pinjaman, kurs mata uang, tingkat pengangguran terbuka, tingkat kemiskinan, dan jumlah pengguna internet, terhadap transaksi judi *online* di Indonesia.
2. Terdapat korelasi faktor teknologi, faktor psikologis, faktor sosial, dan faktor regulasi *pinjol* terhadap pinjaman dan judi *online* di Indonesia

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian adalah langkah dan prosedur yang dilakukan dalam mengumpulkan informasi empiris guna memecahkan masalah dan menguji hipotesis dari sebuah penelitian.

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yang dimana bertujuan untuk mengestimasi dan menganalisis hubungan antar variabel yang telah ditentukan untuk menjawab rumusan masalah dengan menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu data yang berbentuk angka dan bilangan. Data yang akan disajikan adalah data *time series* yaitu data yang secara kronologis disusun menurut waktu pada suatu variabel tertentu. Selanjutnya penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk memahami masalah yang belum jelas atau tidak bisa diukur dengan angka. Data yang akan disajikan adalah data primer yaitu data yang didapat secara langsung dari responden berbentuk kuesioner.

3.2 Definisi Operasional

Adapun variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel Model Ekonometrika

Variabel	Defenisi Operasional	Kategori	Sumber Data
Transaksi Judi <i>Online</i>	Transaksi Judi <i>Online</i> didefenisikan sebagai pertukaran nilai melalui platform atau situs web judi <i>online</i> yang diukur dalam	Variabel Terikat	www.PPATK.go.id

	satuan rupiah per tahun		
Pertumbuhan Pendapatan Perkapita	Pendapatan yang diperoleh oleh setiap individu dalam suatu wilayah yang diukur dalam satuan juta pertahun	Variabel Bebas	www.bps.go.id
Tingkat Inflasi	Laju kenaikan harga barang dan jasa dalam suatu periode tertentu yang diukur dalam satuan persen pertahun	Variabel Bebas	www.BankIndonesia.go.id
Suku Bunga Pinjaman	Jumlah pokok pinjaman yang dibayarkan kepada pemberi pinjaman dalam jangka waktu tertentu yang diukur dalam satuan persen pertahun	Variabel Bebas	www.BankIndonesia.go.id
Kurs Mata Uang	Nilai tukar rupiah terhadap dolar amerika serikat yang diperoleh dari rata rata kurs jual beli tengah yang diukur dalam satuan rupiah pertahun.	Variabel Bebas	www.KementerianPerdagangan.go.id
Tingkat Pengangguran Terbuka	Penduduk dalam Angkatan kerja yang tidak memiliki pekerjaan dan sedang mencari pekerjaan yang diukur dalam satuan persen pertahun	Variabel Bebas	www.bps.go.id
Tingkat Kemiskinan	Persentase Penduduk yang hidup dibawah Garis Kemiskinan yang diukur dalam satuan persen pertahun	Variabel Bebas	www.bps.go.id
Jumlah pengguna internet	Jumlah individu yang memiliki akses dan menggunakan layanan internet yang diukur dalam satuan jiwa pertahun	Variabel Bebas	www.apji.or.id

Tabel 3.2 Definisi Operasional Variabel Model Analisis Multivariat

Variabel	Defenisi Operasional	Indikator	Skala
F1 Pinjaman Online	Layanan Keuangan yang menyediakan pinjaman melalui Platform Digital, dapat berbentuk website ataupun aplikasi.		
F2 Judi Online	Kegiatan Perjudian yang dilakukan melalui Platform Digital (Situs Web, aplikasi atau media sosial)		
F3 Faktor Teknologi	Seperangkat alat, mesin, sistem, dan proses yang digunakan untuk mengubah input menjadi output, serta pengetahuan dan keterampilan yang terkait dengan penggunaannya.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketersediaan Aplikasi Pinjaman dan Judi <i>Online</i> 2. Kemudahan Transaksi Pinjaman dan Judi <i>Online</i> 3. Ketersediaan Informasi 	1-7
F4 Faktor Psikologis	Variabel-variabel mental atau emosional yang secara langsung mempengaruhi perilaku, pikiran, dan perasaan individu.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketergantungan pada Adrenalin 2. Kurangnya Kontrol Diri 3. Stres dan Kecemasan 	1-7
F5 Faktor Sosial	Seperangkat kondisi, hubungan, dan interaksi yang terjadi dalam lingkungan sosial suatu individu, kelompok, atau masyarakat, yang secara langsung atau tidak langsung mempengaruhi perilaku, sikap, dan pandangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengaruh teman dan keluarga 2. Kurangnya Pendidikan dan Kesadaran 3. Ketersediaan Akses Pinjaman dan Judi <i>Online</i> 	1-7
F6 Faktor Regulasi <i>Pinjol</i>	Mengacu Pada Seperangkat Aturan atau kebijakan dan pengawasan yang diberlakukan oleh Otoritas yang berwenang (Seperti Otoritas Jasa Keuangan) untuk mengatur dan mengawasi kegiatan penyelenggaraan pinjaman <i>online</i> .	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kurangnya Regulasi yang jelas 2. Kurangnya Pengawasan 3. Kurangnya Perlindungan Konsumen 	1-7

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

3.3.1. Tempat Penelitian

Secara khusus penelitian ini merupakan penelitian yang dilakukan di Indonesia dengan melihat perkembangan Pinjaman dan Judi *Online* di Indonesia. Serta data yang digunakan merupakan data yang telah disediakan dalam laporan berbagai lembaga resmi.

3.3.2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini telah direncanakan selama 1 bulan dimulai dari February hingga Maret 2025

3.4 Jenis Data

3.4.1. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini terdapat 2 jenis. Pertama adalah data sekunder berupa *time series* (runtut waktu) yaitu data tahunan yang dimulai dari periode 2015- 2024. Kedua adalah data primer berupa data kuisisioner yaitu data yang diambil secara langsung.

3.4.2. Sumber Data

Data-data yang digunakan dalam penelitian ini bersumber dari beberapa lembaga resmi seperti Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) Badan Pusat Statistik (BPS), Bank Indonesia, Kementerian Perdagangan Republik Indonesia, dan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJI).

3.5 Populasi dan Sampel

3.5.1 Populasi

Populasi adalah kelompok elemen yang lengkap, yang biasanya berupa orang, objek, transaksi, atau kejadian dimana kita tertarik untuk mempelajarinya atau untuk menjadi objek penelitian (kuncoro, 2013). Populasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Generasi Milenial dan Gen Z yang menggunakan pinjaman dan judi *online*.

3.5.2 Sampel

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *snowball sampling*. Peneliti menggunakan teknik *snowball sampling* karena memperhatikan

pertimbangan tertentu yang kemungkinan akan dihadapi pada saat penelitian. Pertimbangan tersebut misalnya data yang didapatkan kurang dapat memenuhi kapasitas. *Snowball sampling* yaitu teknik pengambilan sampel rujukan berantai atau teknik pengambilan sumber data yang pada awalnya jumlahnya sedikit kemudian menjadi membesar, hal ini dikarenakan sumber data yang sedikit tersebut belum mampu memberikan data yang memuaskan, maka mencari informan lain yang digunakan sebagai sumber data (Sugiyono, 2019).

Snowball sampling didefinisikan sebagai teknik pengambilan sampel *non-probabilitas* dimana tidak ada peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dijadikan sampel dalam penelitian dan responden yg dibutuhkan itu memiliki kategori atau sifat tertentu seperti Generasi Milenial dan Gen Z yang menggunakan pinjaman dan judi *online* karena itula bersifat *non probability* dan dipilihnya *snowball sampling* karena untuk mempertimbangkan hal-hal yang mungkin akan terjadi. Seperti sulitnya di temukan responden atau mengidentifikasi responden dan jawaban responden pertama yang kurang memadai sehingga meminta info dari responden pertama tersebut dapat membantu sehingga membantu dalam pencarian responden selanjutnya.

Menurut Nurdiani (2014) dalam teknik *snowball sampling*, jumlah orang atau responden awal yang akan diperlukan adalah 2-12 orang, kemudian dari responden awal tersebut dapat diperoleh 10-30 sampel sedang (medium) dan >30 untuk ukuran sampel besar. Unit Besar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah generasi milenial dan gen z yang menggunakan pinjaman dan judi *online* di Indonesia sebanyak 100 responden.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan melakukan pengambilan data sekunder melalui Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), Badan Pusat Statistik (BPS), Bank Indonesia, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJI), Kementerian Perdagangan Republik Indonesia (BI), dan artikel serta pengumpulan data primer dengan teknik kuisisioner yang diambil secara langsung.

3.7 Teknik Analisis Data

3.7.1. Melakukan Analisa Ekonomi Secara Deskriptif Tentang Jumlah Pengguna Pinjaman dan Judi *Online*, Transaksi Pinjaman dan Judi *Online*, Kasus Judi *Online*, Perusahaan Pinjaman *Online* Yang Terdaftar di Otoritas Jasa Keuangan (OJK) yang Masih Buka dan Yang Sudah Tutup di Indonesia.

Metode Analisa deskriptif merupakan suatu metode analisa sederhana yang dapat digunakan untuk menggambarkan kondisi observasi dengan menyajikan dalam bentuk tabel, grafik, maupun narasi dengan tujuan memudahkan pembaca dalam menafsirkan hasil penelitian. Metode analisa ekonomi deskriptif dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana perkembangan pinjaman dan judi *online* di Indonesia.

3.7.2. Analisa Model Ekonometrika Untuk Mengetahui Faktor-faktor Apa Saja Yang Mempengaruhi Judi *Online* di Indonesia

a. Model Estimasi

Penelitian ini mengenai faktor yang memepengaruhi pinjaman dan judi *online* di Indonesia dengan menggunakan data times series yaitu data tahunan yang dimulai dari periode 2015-2024, model ekonometrika pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$TJO_t = \beta_0 + \beta_1 PDBK_t + \beta_2 INF_t + \beta_3 SB_t + \beta_4 KURS_t + \beta_5 TPT_t + \beta_6 TK_t + \beta_7 JPI_t + \varepsilon_t$$

Dimana:

TJO : Transaksi Judi *Online*
 PDBK : Pertumbuhan Pendapatan Per Kapita
 INF : Tingkat Inflasi
 SB : Suku Bunga Pinjaman
 KURS : Kurs Mata Uang
 TPT : Tingkat Pengangguran Terbuka
 TK : Tingkat Kemiskinan
 JPI : Jumlah Pengguna Internet
 β_0 : Konstanta
 ε : *Error Term*
 t : Unit Waktu (2015-2024)

Setelah model penelitian diestimasi maka akan diperoleh nilai dan besaran masing-masing parameter model persamaan diatas. Nilai dari parameter positif dan negatif selanjutnya akan diperoleh untuk menguji hipotesa penelitian.

b. Metode Estimasi

Metode estimasi pada penelitian ini adalah untuk mengestimasi semua variabel yang diamati menggunakan data runtun waktu (*time series*) dalam kurun waktu 10 tahun (dari tahun 2015 sampai 2024). Analisis trend dalam kurun waktu tersebut dapat dianalisis dengan menggunakan metode kuadrat terkecil atau OLS (Ordinary Least Square) dalam bentuk regresi linier berganda (multiple regression model) dalam bentuk regresi linear berganda (multiple regression model) yang disajikan lebih sederhana serta mudah dipahami.

Asumsi-asumsi yang mendasari model regresi linear dengan menggunakan metode OLS adalah sebagai:

1. Nilai rata-rata disturbance term = 0

2. Tidak terdapat korelasi serial (serial auto correlation) diantara disturbance tern $COV(\epsilon_t, \epsilon_j) = 0 : I \neq j$
3. Sifat momocidentecity dari disturbance tern $Var(\epsilon^i) = \sigma^2$
4. Covariance antar ϵ^i darisetiap variabel bebas $(x) = 0$ setiap variabel bebas $(x) = 0$
5. Tidak terdapat bias dalam spesifikasi model regresi. Artinya, model regresi yang diuji secara tepat telah dispesifikasikan atau diformulasikan.
6. Tidak terdapat collinearity antara variabel-variabel bebas. Artinya, variable-variabel bebas tidak mengandung hubungan linier tertentu antara sesamanya.
7. Jika model berganda yang diestimasi melalui OLS memenuhi suatu set asumsi (asumsi gauss-markov), maka dapat ditunjukkan bahwa parameter yang diperoleh adalah bersifat BLUE (*best linear unbiased estimator*). (Gujarati, 2016).

A. Tahapan Analisis

1. Penaksiran

a. Korelasi (r)

Koefisien kolerasi merupakan derajat keeratan antara variabel terikat dengan variabel bebas yang diamati. Koefesien kolerasi biasanya dilambangkan dengan huruf r dimana bervariasi mulai -1 sampai +1. Nilai r 1 atau +1 menunjukkan hubungan yang kuat antar variabel- variabel tersebut, jika nilai $r = 0$, mengindikasikan tidak ada hubungan antar variabel-variabel tersebut. Sedangkan tanda + (positif) dan - (negatif) memberikan informasi mengenai arah dari hubungan antar variabel-variabel tersebut.

b. Uji Koefisien Determinasi (D)

Koefisien determinasi bertujuan untuk mengetahui seberapa besar persentase sumbangan variabel bebas terhadap variabel terikat yang dapat dinyatakan dalam persentase. Namun tidak dapat dipungkiri ada kalanya dalam penggunaan koefisien determinasi (D) terjadi bias terhadap satu variabel bebas yang dimasukkan dalam model. Sebagai ukuran kesesuaian garis regresi dengan sebaran data, menghadapi masalah karena tidak memperhitungkan derajat bebas. Sebagai alternatif digunakan *corrected* atau *adjusted R2* (Kuncoro, 2013).

2. Pengujian (Test Diagnostic)

a. Uji Parsial (uji t)

Uji statistik t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel penjelas secara individual dalam menerangkan variasi variabel terikat (Gujarati, 2013).

Uji t dilakukan untuk melihat signifikan dari pengaruh Pertumbuhan Pendapatan Per kapita (PDBKt), Tingkat Inflasi (INFt), Suku Bunga Pinjaman (SBt), Kurs Mata Uang (KURSt), Tingkat Pengangguran Terbuka (TPTt), Tingkat Kemiskinan (TKt), dan Jumlah Pengguna Internet (JPIt), secara individual terhadap Transaksi Judi Online (TJOt). Dalam hal ini pengujian dilakukan adalah sebagai berikut:

3. Perumusan Hipotesis

1. Hipotesis H₀: $\beta_1 - \beta_3 = 0$ (tidak ada hubungan yang signifikan antara masing-masing variabel pertumbuhan pendapatan per kapita, tingkat inflasi, suku bunga pinjaman, kurs mata uang, tingkat pengangguran terbuka, tingkat kemiskinan, dan jumlah pengguna internet terhadap Transaksi Judi *Online* di Indonesia tahun 2015-2024).

2. Hipotesis $H_a \neq \beta_1 - \beta_3 \neq 0$ (ada hubungan yang signifikan antara masing-masing masing-masing variabel pertumbuhan pendapatan per kapita, tingkat inflasi, suku bunga pinjaman, kurs mata uang, tingkat pengangguran terbuka, tingkat kemiskinan, dan jumlah pengguna internet terhadap Transaksi Judi *Online* di Indonesia tahun (2015-2024).

4. Uji stastitik yang digunakan adalah uji t. dimana t hitung adalah:

$$th = \frac{\beta_i}{Se \beta_i}$$

Dimana:

β_1 = Pertumbuhan Pendapatan per Kapita

β_2 = Tingkat Inflasi

β_3 = Suku Bunga Pinjaman

β_4 = Kurs Mata Uang

β_5 = Tingkat Pengangguran Terbuka

β_6 = Tingkat Kemiskinan

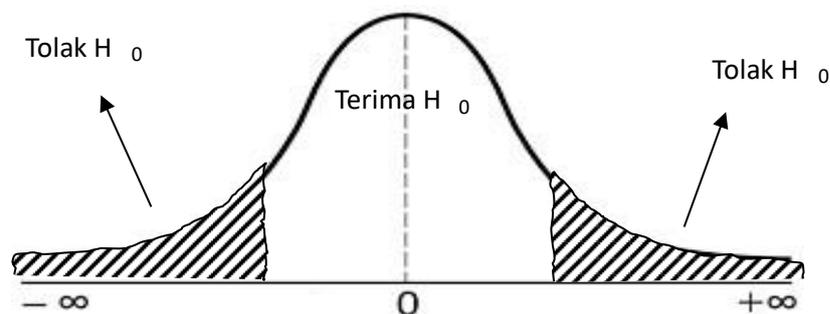
β_7 = Jumlah Pengguna Internet

$Se \beta_i$ = Standar eror

Nilai t hitung akan dibandingkan dengan t tabel = $\pm t (\alpha / 2n - 1)$ dengan derajat kesalahan α pada tingkat 1%, 5%, 10%, dan 15%.

Kriteria Uji

Terima H_0 jika $-t_{tabel} < t_{hitung} < +t_{tabel}$, hal lain tolak H_0 atau dalam distribusi kurva normal t dapat digambarkan sebagai berikut:



5. Kesimpulan

Sesuai kriteria uji maka terima H_0 atau tolak H_0

b. Uji Simultan (Uji F)

Uji F digunakan untuk mengetahui pada model PDBK_t, INF_t, SB_t, KUR_t, TPT_t, TK_t, dan JPI_t secara keseluruhan berpengaruh signifikan terhadap Transaksi Judi *Online* di Indonesia tahun 2015-2024).

Dengan langkah Langkah sebagai berikut:

1. Perumusan Hipotesis

Hipotesis H₀: $\beta_1 = \beta_2 = \beta_3 = 0$ (tidak ada hubungan yang signifikan antara masing-masing variabel pertumbuhan pendapatan per kapita, tingkat inflasi, suku bunga pinjaman, kurs mata uang, jumlah pengangguran, tingkat kemiskinan, dan jumlah orang yang terakses internet terhadap judi *online* di Indonesia tahun 2015-2024).

Hipotesis H_a: $\beta_1 = \beta_2 = \beta_3 \neq 0$ (ada hubungan yang signifikan secara serentak antara variabel pertumbuhan pendapatan per kapita, tingkat inflasi, suku bunga pinjaman, kurs mata uang, jumlah pengangguran, tingkat kemiskinan, dan jumlah orang yang terakses internet terhadap judi *online* di Indonesia tahun 2015-2024).

2. Uji statistik yang digunakan adalah uji F, dimana F hitung adalah:

$$F = \frac{R^2/K - 1}{(1 - R^2)/(n - K)}$$

Dimana:

k = jumlah parameter yang diesmati

n = Jumlah data yang di observasi

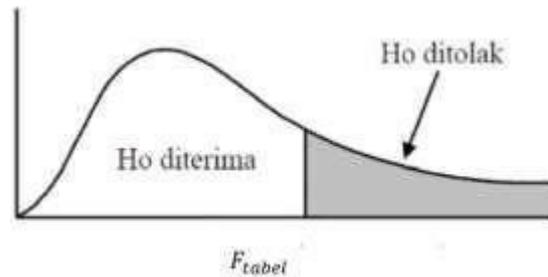
Nilai Fhitung akan dibandingkan dengan Ftabel = F (α , n - k - 1) dengan derajat kesalahan $\alpha = 10\%$

3. Kriteria Uji

Terima jika H₀ jika Fhitung < Ftabel, hal lain tolak H₀. Atau dalam distribusi kurva

F dapat digambarkan sebagai berikut:

c. Uji Asumsi Klasik



Metode OLS mendapatkan nilai estimator yang diharapkan dapat memenuhi sifat estimator OLS yang BLUE (*Blue Linear Unbiased Estimator*) dengan cara meminimumkan kuadrat simpangan setiap observasi dalam sampel. Secara singkat dapat disimpulkan bahwa terdapat tiga asumsi dalam metode estimasi OLS yang harus dipenuhi dalam pengujian berdasarkan criteria ekonometrika, yaitu:

1. Tidak ada masalah hubungan antara variabel independen dalam regresi berganda yang digunakan (tidak multikolinieritas)
2. Varian variabel yang konstan (tidak heterokedastisitas)
3. Tidak ada hubungan variabel gangguan antara satu observasi dengan observasi berikutnya (tidak ada auto korelasi).

a. Multikolinieritas

Multikolinieritas berhubungan dengan situasi dimana ada linear baik yang pasti atau mendekati pasti antara variabel independen. Masalah multikolinieritas timbul bila variabel-variabel independen berhubungan satu sama lain. Selain mengurangi kemampuan untuk menjelaskan dan memprediksi, multikolinieritas juga menyebabkan kesalahan baku koefisien (uji t) menjadi indikator yang tidak terpercaya (Gujarati, 2016).

Uji multikolinearitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah masing-masing variabel bebas saling berhubungan secara linear dalam model persamaan regresi. Apabila terjadi multikolinearitas, akibatnya variabel penafsiran menjadi cenderung terlalu besar, t-hitung tidak bias, namun tidak efisien.

Dalam penelitian ini uji multikolinearitas dilakukan dengan menggunakan auxiliary regression untuk mendeteksi adanya multikolinearitas. Kriterianya adalah jika R^2 regresi persamaan utama lebih dari R^2 regresi auxiliary maka didalam model ini tidak terjadi multikolinearitas.

b. Heterokedastisitas

Heterokedastisitas adalah keadaan dimana varians dari setiap gangguan tidak konstan. Dampak adanya hal tersebut adalah tidak efisiennya proses estimasi, sementara hasil estimasinya sendiri tetap konsisten dan tidak bias serta akan mengakibatkan hasil uji t dan uji f dapat menjadi tidak "reliable" atau tidak dapat dipertanggung jawabkan.

Untuk mengetahui ada atau tidaknya heterokedastisitas dapat digunakan Uji White. Secara manual uji ini dilakukan dengan melakukan regresi kuadrat dengan variabel bebas kuadrat dan perkalian variabel bebas. Nilai R^2 yang didapat digunakan untuk menghitung χ^2 dimana $\chi^2 = n \cdot R^2$ (Gujarati, 2003). Dimana pengujiannya adalah jika nilai probability Observation R-Squared lebih besar dari taraf nyata 5%, Maka hipotesis alternatif adanya heteroskedastisitas dalam model ditolak.

c. Autokorelasi

Autokorelasi adalah keadaan dimana variabel gangguan pada periode tertentu berkorelasi dengan variabel pada periode lainnya, dengankata lain variabel gangguan tidak random. Faktor-faktor yang menyebabkan autokorelasi antara lain kesalahan dalam menentukan model, menggunakan lag pada model, memasukkan variabel yang penting. Akibat dari adanya autokorelasi adalah parameter bias dan variannya minimum, sehingga tidak efisien (Gujarati, 2003). Untuk menguji ada tidaknya autokorelasi salah satunya diketahui dengan melakukan Uji Durbin Watson Test. Dimana apabila di dan du adalah batas bawah dan batas atas, statistik menjelaskan apabila nilai Durbin Watson berada pada $2 < DW < 4$ -du maka autokorelasi atau no-autocorrelation (Gujarati, 2016).

3.7.3. Melakukan Analisa Multivariat Secara Ekonomi Tentang Pinjaman dan Judi *Online* yang Dipengaruhi oleh Faktor Teknologi, Psikologis, Sosial, dan Regulasi *Pinjol*.

Analisis faktor merupakan metode analisis multivariat yang didasarkan pada korelasi antar variabel. Analisis faktor termasuk salah satu teknik statistik yang dapat digunakan untuk memberikan deskriptif yang relatif sederhana melalui reduksi jumlah variabel yang disebut faktor. Analisis faktor merupakan suatu teknik yang digunakan untuk mereduksi dan meringkas data. Analisis faktor dalam analisis multivariate tergolong analisis interdependensi (*independence technique*) dimana seluruh set hubungan yang interpendensi diteliti. Variabel yang berada dalam satu kelompok akan memiliki korelasi yang tinggi sedangkan variabel yang berbeda kelompok akan memiliki korelasi yang rendah.

Analisis faktor dipergunakan dalam kondisi sebagai berikut:

1. Mengenali atau mengidentifikasi dimensi yang mendasari (*underlying dimensions*) atau faktor, yang menjelaskan korelasi antara suatu set variabel.
2. Mengenali atau mengidentifikasi suatu set variabel baru yang tidak berkorelasi (*independent*) yang lebih sedikit jumlahnya.
3. Menggantikan suatu set variabel asli yang saling berkorelasi di dalam analisis multivariat selanjutnya.
4. Mengenali atau mengidentifikasi suatu set variabel yang penting dari suatu set variabel yang lebih banyak jumlahnya untuk dipergunakan dalam analisis multivariat selanjutnya

Jika vektor acak (random vector) $X = X_1, X_2, X_3, \dots, X_p$ mempunyai vektor rata-rata μ dan matriks ragam peragam Σ , secara linear bergantung pada sejumlah faktor yang tidak teramati $F_1, F_2, F_3, \dots, F_m$ yang disebut faktor umum (*common factor*) dan $\varepsilon_1, \varepsilon_2, \varepsilon_3, \dots, \varepsilon_p$ yang disebut faktor khusus (*specific factors*).

Maka model dari analisis faktor adalah :

$$X_{P1} - \mu_1 = \lambda_{i1} F_1 + \lambda_{i2} F_2 + \dots + \lambda_{im} F_m + \varepsilon_i$$

$$X_{J1} - \mu_2 = \lambda_{i2} F_1 + \lambda_{i2} F_2 + \dots + \lambda_{im} F_m + \varepsilon_i$$

$$X_{F1} - \mu_3 = \lambda_{i3} F_1 + \lambda_{i3} F_3 + \dots + \lambda_{im} F_m + \varepsilon_i$$

$$X_{F2} - \mu_4 = \lambda_{i4} F_1 + \lambda_{i4} F_4 + \dots + \lambda_{im} F_m + \varepsilon_i$$

$$X_{F3} - \mu_5 = \lambda_{i5} F_1 + \lambda_{i5} F_5 + \dots + \lambda_{im} F_m + \varepsilon_i$$

$$X_{FR1} - \mu_6 = \lambda_{i6} F_1 + \lambda_{i6} F_6 + \dots + \lambda_{im} F_m + \varepsilon_i$$

Dan jika dituliskan kedalam notasi matriks, maka bentuknya sebagai berikut :

$$X(px1) - \mu = \lambda (pxm) F(mx1) + \varepsilon p$$

Keterangan:

X : vektor variabel asal

μ : vektor rata-rata variabel asal λ : matriks

loading factor

F : vektor faktor bersama

ε : vektor faktor spesifik

Adapun model analisis faktor dalam penelitian ini sebagai berikut :

Pinjaman *Online* (PO), Judi *Online* (JO) = λ_{i1} Faktor Teknologi j + λ_{i2} Faktor Psikologis j + λ_{i3} Faktor Sosial j + λ_{i4} Faktor Regulasi *Pinjol* j :

Pinjaman *Online* (PO) : Vektor variabel asal yang memiliki p komponen pada pengamatan yang ke-i. Judi *Online* (JO) : Vektor variabel asal yang memiliki p komponen pada pengamatan yang ke-i.

1. Faktor Teknologi : Faktor bersama (cammon factor) yang ke- j.
 2. Faktor Psikologis : Faktor bersama (cammon factor) yang ke- j.
 3. Faktor Sosial : Faktor bersama (cammon factor) yang ke j.
 4. Faktor Regulasi Pinjol : Faktor bersama (cammon factor) yang ke j.
 5. λ_{ij} : Bobot faktor (factor loading) dari perubahan ke- i dan faktor ke- j.
- ε_i : Sisaan atau error dari perubahan ke- i (specific factor).

A. Uji Reabilitas dan Validitas

1. Uji Reabilitas

Menurut Sugiyono (2017: 125) menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti. Uji validitas ini dilakukan untuk mengukur apakah data yang telah didapat setelah penelitian merupakan data yang valid atau tidak, dengan menggunakan alat ukur yang digunakan (kuesioner). Suatu kuisisioner dikatakan valid jika pernyataan pada kuisisioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan di ukur oleh kuisisioner tersebut. Uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel untuk degree of freedom (df) = $n-2$ dimana n adalah jumlah sampel. Apabila r diitung lebihh besar dari r tabel maka data dikatakan valid.

2. Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2017: 130) menyatakan bahwa uji reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas ini dilakukan pada responden dengan menggunakan pertanyaan yang telah dinyatakan valid dalam uji validitas dan akan ditentukan reliabilitasnya.

B. Analisa Outer Model

Analisa outer model dilakukan untuk memastikan bahwa measurement yang digunakan layak untuk dijadikan pengukuran (valid dan reliabel). Dalam analisa model ini menspesifikasi hubungan antar variabel laten dengan indikator indikatornya. Analisa outer model dapat dilihat dari beberapa indikator:

a. Convergent Validity

Adalah indikator yang dinilai berdasarkan korelasi antara item score/component score dengan construct score, yang dapat dilihat dari standardized loading factor yang mana menggambarkan besarnya korelasi antar setiap item pengukuran (indikator) dengan konstraknya. Ukuran refleksif individual dikatakan tinggi jika berkorelasi > 0.6 dengan konstruk yang ingin diukur, sedangkan menurut Chin yang dikutip oleh Imam Ghozali, nilai outer loading antara 0,5 –0,6 sudah dianggap cukup.

b. Discriminant Validity

Merupakan model pengukuran dengan refleksif indikator dinilai berdasarkan crossloading pengukuran dengan konstruk. Jika korelasi konstruk dengan item pengukuran lebih besar daripada ukuran konstruk lainnya, maka menunjukkan ukuran blok mereka lebih baik dibandingkan dengan blok lainnya. Sedangkan menurut metode lain untuk menilai discriminant validity yaitu dengan membandingkan nilai squareroot of average variance extracted (AVE).

c. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas juga digunakan pada penelitian menguji korelasi kuat antara dua variabel bebas atau lebih dalam sebuah model. Uji multikolinieritas dilakukan dengan cara melihat dari nilai VIF. apabila nilai VIF berada dibawah < 5 , maka model bebas dari gejala multikolinieritas.

C. Uji Model Struktural atau Inner Model

Inner model merupakan model structural yang digunakan untuk memprediksi hubungan kausalitas (hubungan sebab-akibat) antar variabel laten atau variabel yang tidak dapat diukur secara langsung.

1. R-Square

R-square merupakan suatu nilai yang memperlihatkan seberapa besar variabel independen (eksogen) mempengaruhi variabel dependen (endogen). R-square merupakan angka yang berkisar antara 0 sampai 1 yang mengindikasikan besarnya kombinasi variabel independen secara bersama – sama mempengaruhi nilai variabel dependen. Nilai R-square (R^2) digunakan untuk menilai seberapa besar pengaruh variabel laten independen tertentu terhadap variabel laten dependen. Terdapat tiga kategori pengelompokan pada nilai R square yaitu kategori kuat, kategori moderat, dan kategori lemah. Nilai R square 0,75 termasuk ke dalam kategori kuat, nilai R square 0,50 termasuk kategori moderat dan nilai R square 0,25 termasuk kategori lemah (Ghozali, 2016).

2. F-Square

Uji F-square ini dilakukan untuk mengetahui kebaikan model. Nilai f-square sebesar 0,02, 0,15, dan 0,35 dapat diinterpretasikan apakah predictor variabel laten mempunyai pengaruh yang lemah, medium, atau besar pada tingkat struktural.

3. Estimate For Path Coefficients

Uji selanjutnya adalah melihat signifikansi pengaruh antar variabel dengan melihat nilai koefisien parameter dan nilai signifikansi T statistik yaitu melalui metode bootstrapping.

D. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis penelitian dilakukan dengan pendekatan *Structural Equation Model* (SEM) dengan menggunakan software SmartPLS. PLS adalah model persamaan Struktural (SEM) yang berbasis komponen atau varian (variance). Menurut Ghozali dan Hengky (2015) PLS merupakan pendekatan

alternatif yang bergeser dari pendekatan SEM berbasis kovarian menjadi berbasis varian. SEM yang berbasis kovarian umumnya menguji kausalitas/ teori sedangkan PLS lebih bersifat predictive model.

Pengujian hipotesis dapat dilihat dari nilai t-statistik dan nilai probabilitas. Sehingga kriteria penerimaan atau penolakan hipotesa adalah H_a diterima dan H_0 di tolak ketika t-statistik $> t_{table}$. Untuk menolak atau menerima hipotesis juga dapat dilakukan dengan melihat nilai P-Values. H_a di terima jika nilai P- Values < 0.05 .

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Indonesia

4.1.1 Kondisi Geografis Indonesia

Indonesia merupakan negara yang terletak di antara dua benua, yaitu Benua Asia dan Benua Australia dan berada di antara Samudra Hindia dan Samudra Pasifik. Secara astronomis, Indonesia terletak di antara 6° Lintang Utara dan 11° Lintang Selatan dan 95° – 141° Bujur Timur dan dilalui oleh garis ekuator atau garis khatulistiwa yang terletak pada garis lintang 0°.

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik pada tahun 2024, Indonesia terdapat 38 provinsi, 416 kabupaten dan 98 kota dengan luas wilayah daratan secara keseluruhan sebesar 1.892.555,47 km² dengan total populasi pada Semester I Tahun 2021 sebanyak 272.229.372 jiwa yang terletak di 5 pulau besar dan 4 kepulauan.

Luas lautan Indonesia sekitar 3.273.810 km² dan memiliki batas 12 mil laut dan zona ekonomi eksklusif sebesar 200 mil. Batas ujung barat Indonesia ialah Sabang; ujung timur adalah Merauke; ujung utara adalah Miangas; ujung selatan adalah Pulau Rote. Indonesia memiliki iklim tropis sehingga memiliki dua musim, yaitu musim hujan dan kemarau serta berada di belahan timur bumi. Indonesia memiliki 3 pembagian daerah waktu, yaitu WIB (Waktu Indonesia bagian Barat), WITA (Waktu Indonesia bagian Tengah), dan WIT (Waktu Indonesia bagian Timur).

4.1.2 Kondisi Demografi Indonesia

Berdasarkan Sensus Penduduk tahun 2020, Indonesia memiliki penduduk sebanyak 270,2 juta jiwa. Penduduk laki-laki sebanyak 136,66 juta jiwa atau 50,58% dari total penduduk Indonesia. Sementara, total penduduk perempuan di Indonesia sebanyak 133,54 juta jiwa atau sebanyak 49,42 persen dari penduduk di Indonesia. Indonesia memiliki penduduk usia produktif (15-64 tahun) yang terus meningkat sejak tahun 1971.

Rentang usia dibagi dalam 6 generasi, yaitu Post Generasi Z (lahir 2013 – sekarang) 10,88% dari total populasi penduduk di Indonesia, Generasi Z (lahir tahun 1997 – 2012) sebanyak 75,49 juta jiwa atau setara dengan 27,95% dari total seluruh populasi penduduk Indonesia, Generasi Milenial (lahir tahun 1981 – 1996) jumlah penduduk generasi millennial sebanyak 69,38 juta jiwa atau sebesar 25,87%, Generasi X (lahir 1965 - 1980) sebanyak 21,88%, Baby Boomer (lahir tahun 1946 – 1964) 11,56%, dan Pre-Boomer (lahir sebelum tahun 1945) 1,87% dari total populasi penduduk di Indonesia.



Sumber : Badan Pusat Statistik (BPS) (www.bps.go.id), diolah 2025

Gambar 4.1 Jumlah Penduduk Indonesia (2019-2024)

Pada tahun 2019, jumlah penduduk Indonesia tercatat sebanyak 266,9 juta jiwa. Angka ini menempatkan Indonesia sebagai salah satu negara dengan jumlah penduduk terbesar di dunia. Pertumbuhan penduduk yang stabil pada periode ini mencerminkan tren kelahiran yang masih tinggi, meskipun ada upaya untuk menekan laju pertumbuhan penduduk melalui berbagai program keluarga berencana.

Pada tahun 2020, jumlah penduduk meningkat menjadi 270,2 juta jiwa. Peningkatan ini menandai tambahan sekitar 3,3 juta jiwa dalam satu tahun. Tahun 2020 juga dikenal dengan awal merebaknya pandemi COVID-19, yang berdampak luas pada aspek kesehatan dan ekonomi. Namun, dampak pandemi terhadap jumlah penduduk tidak terlalu signifikan pada tahun ini, meskipun ada peningkatan mortalitas dan perubahan dalam dinamika sosial.

Tahun 2021 mencatat jumlah penduduk sebesar 272,7 juta jiwa, dengan pertumbuhan yang lebih moderat dibandingkan tahun sebelumnya. Peningkatan sebesar 2,5 juta jiwa ini masih berada dalam tren pertumbuhan alami, meskipun pandemi COVID-19 masih berlangsung. Program vaksinasi dan penanganan pandemi mulai menunjukkan dampak positif, yang memungkinkan kehidupan sosial dan ekonomi untuk berangsur pulih.

Pada tahun 2022, jumlah penduduk terus meningkat menjadi 275,7 juta jiwa. Pertumbuhan penduduk ini mencerminkan stabilitas demografis dan keberlanjutan populasi yang cukup konsisten. Pada periode ini, ekonomi mulai bangkit kembali dengan lebih kuat, didukung oleh pemulihan di berbagai sektor yang sebelumnya terdampak pandemi.

Pada tahun 2023, jumlah penduduk Indonesia diperkirakan mencapai 278,8 juta jiwa. Angka ini menunjukkan pertumbuhan populasi yang tetap stabil, meskipun pada tingkat yang sedikit lebih lambat dibandingkan tahun-tahun sebelumnya. Pertumbuhan penduduk yang terjadi dalam lima tahun terakhir ini juga menyoroti tantangan yang harus dihadapi dalam perencanaan pembangunan, khususnya terkait dengan penyediaan layanan publik, perumahan, dan lapangan kerja.

Jumlah penduduk Indonesia pada tahun 2024 diproyeksikan mencapai 281.603,80 ribu jiwa atau sekitar 281,6 juta jiwa. Angka ini menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan tahun-tahun sebelumnya. Data menunjukkan bahwa jumlah penduduk Indonesia mengalami peningkatan setiap tahunnya dengan kenaikan rata-rata sekitar 2,9 juta jiwa per tahun dari 2021 hingga 2024.

Pertumbuhan penduduk yang terjadi dalam lima tahun terakhir ini juga menyoroti tantangan yang harus dihadapi dalam perencanaan pembangunan, khususnya terkait dengan penyediaan layanan publik, perumahan, dan lapangan kerja.

Tabel 4.1 Ketenagakerjaan Indonesia

Komponen	Tahun (Juta)			
	2021	2022	2023	2024
Angkatan Kerja (Jiwa)	140,15	143,73	147,71	152,11
Bekerja (Jiwa)	131,05	135,3	139,85	144,64
Pengangguran Terbuka (Jiwa)	9,10	8,42	7,86	7,47

Sumber: BPS (www.bps.go.id), diolah 2025

Angkatan Kerja merupakan penduduk usia 15 tahun ke atas yang aktif secara ekonomi seperti penduduk bekerja, atau yang punya pekerjaan namun sementara tidak bekerja dan pengangguran. Berdasarkan definisi tersebut, pada periode 2021-2024 jumlah angkatan kerja di Indonesia meningkat sebanyak 7,56 juta orang atau sekitar 5,39 persen. Hal ini mengindikasikan bahwa semakin bertambahnya ketersediaan pasokan tenaga kerja di Indonesia.

Berdasarkan kegiatannya, angkatan kerja meliputi penduduk yang bekerja dan pengangguran terbuka. Pada tahun 2023 jumlah penduduk bekerja hampir mencapai 140 juta orang. Jumlah ini meningkat sekitar 8,8 juta orang atau sekitar 6,71 persen pada periode 2021-2024

Pengangguran terbuka meliputi penduduk yang tidak bekerja dan sedang mencari pekerjaan, atau mempersiapkan suatu usaha baru, atau merasa tidak mungkin mendapat pekerjaan (putus asa), atau sudah diterima bekerja tetapi belum mulai bekerja. Sesuai dengan definisi tersebut, jumlah pengangguran terbuka di Indonesia terus menurun dalam sebanyak 1,24 juta orang pada tahun 2021-2024.

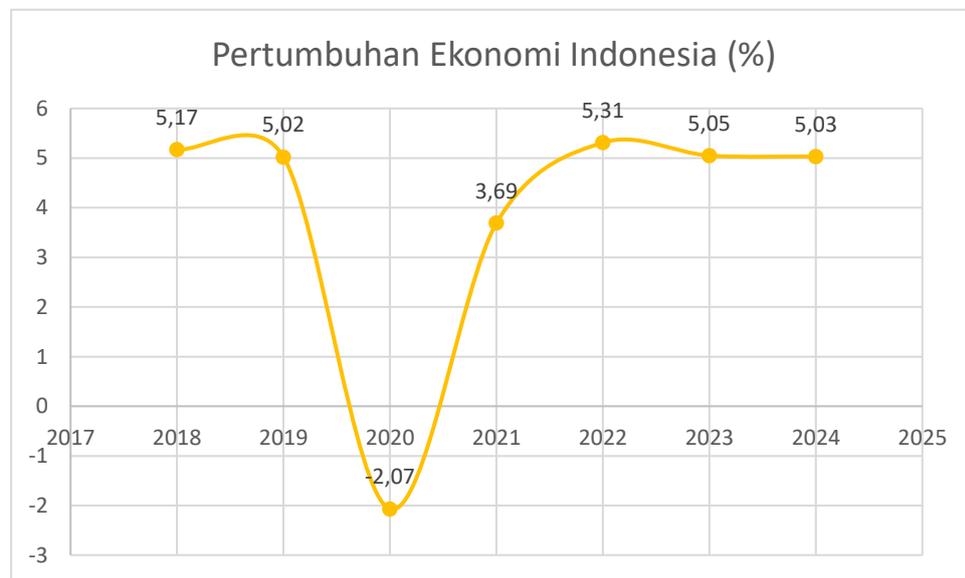
Begitupun dengan Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT), turun sekitar 1,17 persen pada periode yang sama.

4.1.3 Perkembangan Ekonomi di Indonesia

Perkembangan ekonomi di Indonesia telah mengalami berbagai dinamika dalam beberapa tahun terakhir. Berikut adalah beberapa poin penting yang menggambarkan perkembangan ekonomi di Indonesia

1. Pertumbuhan Ekonomi dan Laju Pertumbuhan Ekonomi Indonesia

Pertumbuhan ekonomi sebagai sebuah proses peningkatan output dari waktu ke waktu menjadi indikator penting untuk mengukur keberhasilan pembangunan suatu negara (Todaro, 2005). Pertumbuhan ekonomi dan laju pertumbuhan ekonomi di Indonesia merupakan indikator penting untuk mengukur kinerja perekonomian negara.



Sumber: Badan Pusat Statistik (BPS), diolah 2025

Gambar 4.2 Pertumbuhan Ekonomi Indonesia (2018-2024)

Perekonomian Indonesia mengalami pertumbuhan yang positif sebesar 5,17% pada tahun 2018, meningkat dari 5,07% pada tahun 2017. Pertumbuhan ini

menunjukkan optimisme yang tinggi di pasar domestik serta penguatan pada sektor-sektor ekonomi penting, seperti manufaktur dan jasa. Namun, pada tahun 2019, pertumbuhan tersebut sedikit mengalami penurunan menjadi 5,02%, mencerminkan adanya proses stabilisasi setelah pertumbuhan pesat yang terjadi di tahun sebelumnya.

Indonesia mengalami penurunan pertumbuhan ekonomi sebesar -2,07% pada tahun 2020. Penurunan ini menunjukkan bahwa perekonomian Indonesia menghadapi deflasi yang cukup signifikan, yang mencerminkan ketidakstabilan dalam perkembangan ekonomi di tanah air. Perubahan ini sangat dipengaruhi oleh pandemi Covid-19. Dari segi pengeluaran, hampir seluruh komponen mengalami penyusutan, di mana ekspor barang dan jasa mencatatkan penurunan terbesar sebesar 7,70%. Sementara itu, impor barang dan jasa, yang juga berkontribusi negatif, menyusut sebesar 14,71%.

Perekonomian Indonesia menunjukkan tanda-tanda pemulihan yang menggembirakan pada tahun 2021, dengan pertumbuhan mencapai 3,69%. Ini adalah peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan tahun sebelumnya, di mana ekonomi mengalami penurunan sebesar 2,07%. Pemulihan positif ini berlanjut pada tahun 2022, saat pertumbuhan ekonomi mencatat angka 5,31%, menggambarkan kembalinya aktivitas ekonomi dan meningkatnya kepercayaan pasar.

Pada tahun 2023, pertumbuhan ekonomi sedikit melambat menjadi 5,03% dibandingkan tahun sebelumnya. Meskipun demikian, hal ini tetap mencerminkan kesuksesan Indonesia dalam mengelola pemulihan pasca pandemi dan menjaga momentum pertumbuhan di tengah ketidakpastian global yang masih ada.

Perekonomian Indonesia diperkirakan tumbuh sebesar 5,03% pada tahun 2024, sedikit lebih lambat dibandingkan dengan pertumbuhan 5,05% yang tercatat pada tahun 2023. Laju pertumbuhan ini dapat dilihat lebih jelas pada Gambar 4. 3 di bawah ini.

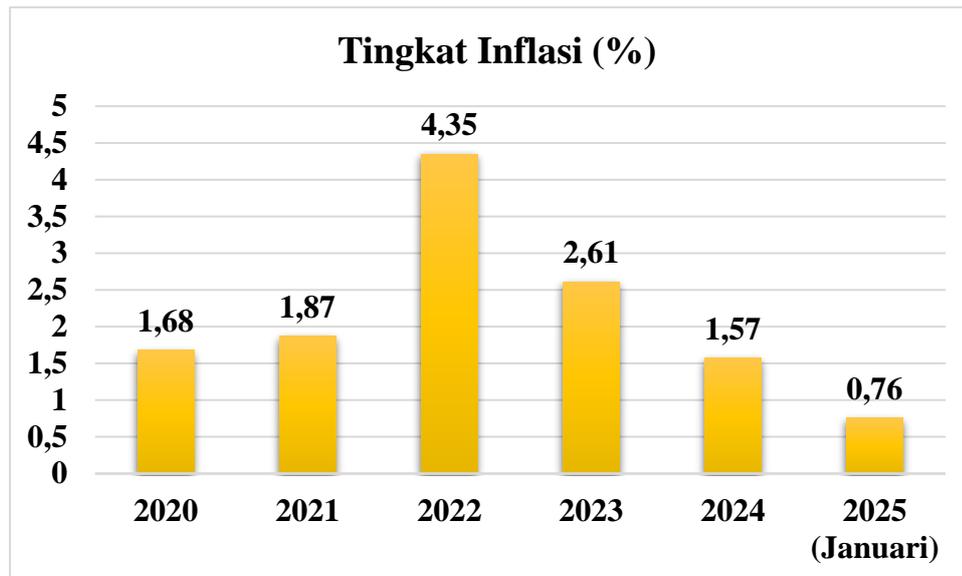


Sumber: Badan Pusat Statistik (BPS), diolah 2025

Gambar 4.3 Laju Pertumbuhan Ekonomi Indonesia (2018-2024)

2. Tingkat Inflasi di Indonesia

Inflasi adalah indikator ekonomi yang sangat penting, dan tingkat pertumbuhannya sebaiknya tetap rendah dan stabil. Hal ini diperlukan untuk mencegah terjadinya penyakit ekonomi makro yang dapat menyebabkan ketidakstabilan perekonomian. Ketika inflasi tinggi dan tidak stabil, fenomena ini mencerminkan ketidakstabilan ekonomi yang terlihat melalui kenaikan harga barang dan jasa secara umum dan berkelanjutan.



Sumber: Bank Indonesia, diolah 2025

Gambar 4. 4 Tingkat Inflasi di Indonesia (2018-2024)

Di tahun 2020, tingkat inflasi mencapai angka terendah dalam periode tersebut, yaitu 1,68%. Rendahnya inflasi ini kemungkinan disebabkan oleh penurunan signifikan dalam aktivitas ekonomi akibat pandemi COVID-19, yang secara drastis mengurangi permintaan konsumen. Namun, pada tahun 2021, inflasi mengalami sedikit kenaikan menjadi 1,87%, mencerminkan tanda-tanda pemulihan ekonomi pasca pandemi.

Inflasi mengalami peningkatan yang signifikan pada tahun 2022 akibat lonjakan harga energi global, gangguan pada rantai pasokan, serta pemulihan permintaan di dalam negeri. Kenaikan harga bahan bakar minyak (BBM) dan harga makanan menjadi faktor utama penyebab inflasi yang tinggi. Namun, pada tahun 2023 dan 2024, inflasi menunjukkan tren penurunan yang stabil, masing-masing menjadi 2,61% dan 1,57%. Hal ini mengindikasikan adanya stabilisasi harga serta normalisasi kondisi ekonomi.

Saat ini, Indonesia mencatat tingkat inflasi terendah sejak tahun 2000, yaitu sebesar 0,76%. Namun, situasi ini memerlukan kewaspadaan. Inflasi yang

rendah tidak selalu merupakan pertanda positif dan tidak selalu mencerminkan efisiensi ekonomi; melainkan dapat menunjukkan lemahnya permintaan domestik. Sebagai ilustrasi, 9 dari 10 perusahaan mengalami penurunan omzet, sehingga inflasi di bulan Januari belum tentu menggembirakan. Jika lemahnya daya beli konsumen tidak ditangani dengan baik, Indonesia berpotensi memasuki fase krisis multidimensi yang sangat parah, yang pada akhirnya dapat menyebabkan stagnasi ekonomi.

3. Produk Domestik Bruto Atas Dasar Harga Konstan 2010 & *Share* di Indonesia

Salah satu indikator penting untuk mengevaluasi kondisi ekonomi suatu negara dalam periode tertentu adalah data produk domestik bruto (PDB), yang dapat dianalisis baik berdasarkan harga berlaku maupun harga konstan. PDB yang dihitung berdasarkan harga konstan mencerminkan nilai tambah dari barang dan jasa dengan mengacu pada harga yang berlaku pada tahun tertentu.

Tabel 4.2 Produk Domestik Bruto Atas Dasar Harga Konstan 2010 & *Share* di Indonesia

Lapangan Usaha	Produk Domestik Bruto & <i>Share</i> ADHK 2010 (Miliar Rp)				
	Tahun				
	2019	2020	2021	2022	2023
A Pertanian, Kehutanan, dan Perikanan	1.354.399,10 (<i>Share</i> :12,36%)	1.378.398,90 (<i>Share</i> :12,85%)	1.404.190,90 (<i>Share</i> :12,62%)	1.435.853,20 (<i>Share</i> :12,26%)	1.454.586,90 (<i>Share</i> : 11,82%)
B Pertambangan dan Penggalian	806.206,20 (<i>Share</i> : 7,36%)	790.475,20 (<i>Share</i> :7,37%)	822.099,50 (<i>Share</i> :7,39%)	858.146,60 (<i>Share</i> :7,32%)	910.679,40 (<i>Share</i> : 7, 40%)
C Industri Pengolahan	2.276.667,80 (<i>Share</i> :20,79%)	2.209.920,30 (<i>Share</i> :20,60%)	2.284.821,70 (<i>Share</i> :20,54%)	2.396.603,00 (<i>Share</i> :20,46%)	2.507.799,80 (<i>Share</i> : 20, 38%)
D Pengadaan Listrik dan Gas	111.436,70 (<i>Share</i> :1,017%)	108.826,40 (<i>Share</i> :1,014%)	114.861,10 (<i>Share</i> :1,03%)	122.451,90 (<i>Share</i> :1,045%)	128.460,50 (<i>Share</i> : 1,044%)
E	9.004,90 (<i>Share</i> :0,083%)	9.449,30 (<i>Share</i> :0,088%)	9.919,30 (<i>Share</i> :0,089%)	10.240,10 (<i>Share</i> :0,087%)	10.741,40 (<i>Share</i> :

Pengadaan Air; Pengelolaan Sampah, Limbah, dan Daur Ulang					0,087%)
F Konstruksi	1.108.425,00 (Share:10,12%)	1.072.334,80 (Share:10,00%)	1.102.517,70 (Share:9,91%)	1.124.725,20 (Share:9,60%)	1.179.989,30 (Share:9,59%)
G Perdagangan Besar dan Eceran; Reparasi Mobil dan Sepeda Motor	1.440.185,70 (Share:13,15%)	1.385.651,20 (Share:12,92%)	1.449.831,40 (Share:13,03%)	1.529.951,80 (Share:13,06%)	1.604.114,00 (Share:13,04%)
H Transportasi dan Pergudangan	463.125,90 (Share: 4,22%)	393.418,90 (Share:3,66%)	406.169,30 (Share:3,65%)	486.873,80 (Share: 4,15%)	554.854,90 (Share: 4,51%)
I Penyediaan Akomodasi dan Makan Minum	333.304,60 (Share: 3,04%)	299.122,40 (Share:2,78%)	310.737,60 (Share:2,79%)	347.854,60 (Share:2,97%)	382.674,50 (Share: 3,11%)
J Informasi dan Komunikasi	589.536,10 (Share: 5,38%)	652.062,90 (Share:6,08%)	696.506,10 (Share:6,26%)	750.319,00 (Share: 6,40%)	807.304,60 (Share: 6,56%)
K Jasa Keuangan dan Asuransi	443.093,10 (Share: 4,04%)	457.486,50 (Share: 4,26%)	464.637,70 (Share: 4,17%)	473.623,80 (Share: 4,04%)	496.236,80 (Share: 4,03%)
L Real Estat	316.901,10 (Share: 2,89%)	324.259,40 (Share: 3,02%)	333.282,90 (Share: 2,99%)	339.014,90 (Share: 2,89%)	343.864,80 (Share: 2,79%)
M,N Jasa Perusahaan	206.936,20 (Share: 1,88%)	195.671,10 (Share: 1,82%)	197.106,70 (Share: 1,77%)	214.399,00 (Share: 1,83%)	232.076,10 (Share: 1,88%)
O Administrasi Pemerintahan, Pertahanan, dan Jaminan Sosial Wajib	365.538,80 (Share: 3,33%)	365.446,00 (Share: 3,40%)	364.246,60 (Share: 3,27%)	373.404,00 (Share: 3,18%)	378.989,10 (Share: 3,08%)
P Jasa Pendidikan	341.349,90 (Share: 3,11%)	350.272,80 (Share: 3,26%)	350.660,00 (Share: 3,15%)	352.673,50 (Share: 3,01%)	358.952,10 (Share: 2,91%)
Q Jasa Kesehatan dan Kegiatan Sosial	127.487,90 (Share: 1,16%)	142.227,30 (Share: 1,32%)	157.085,50 (Share: 1,41%)	161.397,80 (Share: 1,37%)	168.926,20 (Share: 1,37%)
R,S,T,U Jasa Lainnya	205.011,40 (Share: 1,87%)	196.608,90 (Share: 1,83%)	200.773,20 (Share: 1,80%)	219.778,40 (Share: 1,87%)	242.891,70 (Share: 1,97%)
PDB	10.949.155,40	10.722.999,30	11.120.059,70	11.710.247,90	12.301.393,60

Sumber: Badan Pusat Statistik (BPS), diolah 2025

Berdasarkan data diatas dapat dibagi menjadi lima tertinggi dan lima terendah menurut lapangan usaha PDB Atas Dasar Harga Konstan.

Tiga Tertinggi PDB Atas Dasar Harga Konstan menurut Lapangan

Usaha:

1. Industri Pengolahan (C)

Nilai Produk Domestik Bruto (PDB) mengalami penurunan dari Rp 2. 276. 667,80 miliar pada tahun 2019 menjadi Rp 2. 209. 920,30 miliar di tahun 2020. Penurunan ini kemungkinan besar dipengaruhi oleh dampak pandemi COVID-19 yang menyebabkan penurunan aktivitas ekonomi baik secara global maupun nasional. Namun, pada tahun 2021, PDB menunjukkan tanda pemulihan dengan meningkat menjadi Rp 2. 284. 821,70 miliar, menandakan adanya pemulihan ekonomi setelah tahun yang penuh tantangan tersebut.

Peningkatan PDB terus berlanjut, dengan nilai mencapai Rp 2. 507. 799,80 miliar pada tahun 2023. Hal ini menunjukkan bahwa sektor manufaktur tidak hanya pulih, tetapi juga berkembang pesat setelah masa-masa sulit akibat pandemi.

Meskipun nilai Produk Domestik Bruto (PDB) sektor manufaktur terus melonjak dari tahun ke tahun, kontribusinya terhadap total PDB menunjukkan penurunan yang sangat kecil, yakni dari 20,79% pada tahun 2019 menjadi 20,38% pada tahun 2023. Fenomena ini mengindikasikan bahwa meskipun sektor manufaktur mengalami pertumbuhan, sektor-sektor lain mungkin berkembang dengan lebih pesat, sehingga berakibat pada sedikit penurunan dalam persentase kontribusi sektor ini.

2. Perdagangan Besar dan Eceran; Reparasi Mobil dan Sepeda Motor (G)

Nilai Produk Domestik Bruto (PDB) mengalami penurunan dari Rp 1. 440. 185,70 miliar pada tahun 2019 menjadi Rp 1. 385. 651,20 miliar di tahun 2020. Penurunan ini kemungkinan besar disebabkan oleh dampak

pandemi COVID-19, yang mengakibatkan berkurangnya aktivitas perdagangan dan konsumsi masyarakat.

Nilai Produk Domestik Bruto (PDB) mengalami peningkatan yang signifikan pada tahun 2021, mencapai Rp 1. 449. 831,40 miliar. Hal ini menandakan adanya pemulihan ekonomi setelah tantangan yang dihadapi pada tahun 2020. Tren positif ini berlanjut, di mana nilai PDB terus meningkat menjadi Rp 1. 604. 114,00 miliar di tahun 2023. Kenaikan ini menunjukkan bahwa sektor perdagangan besar dan eceran sudah mulai pulih dan berkembang seiring dengan pemulihan pascapandemi.

Meskipun sektor perdagangan besar dan eceran menunjukkan pertumbuhan nilai PDB yang konsisten dari tahun ke tahun, kontribusinya terhadap total PDB tetap relatif stabil, dengan fluktuasi hanya berkisar antara 12,92% hingga 13,15%. Pada tahun 2023, kontribusi sektor ini diperkirakan mencapai 13,04%, yang menandakan bahwa perdagangan besar dan eceran tetap menjadi salah satu pilar utama dalam kontribusinya terhadap PDB.

3. Pertanian, Kehutanan, dan Perikanan (A)

Nilai Produk Domestik Bruto (PDB) mengalami peningkatan dari Rp 1. 354. 399,10 miliar pada tahun 2019 menjadi Rp 1. 378. 398,90 miliar di tahun 2020. Kenaikan ini menandakan bahwa sektor pertanian, kehutanan, dan perikanan tetap mampu bertahan dari dampak awal pandemi COVID-19. Pada tahun 2021, pencapaian PDB meningkat kembali menjadi Rp 1. 404. 190,90 miliar, yang mencerminkan pertumbuhan yang stabil meskipun situasi pandemi masih berlangsung.

Selanjutnya, nilai PDB terus menunjukkan tren positif, naik dari Rp 1. 404. 190,90 miliar di tahun 2021 menjadi Rp 1. 454. 586,90 miliar pada tahun 2023. Ini menggambarkan bahwa sektor ini tetap berkembang, meskipun dengan laju pertumbuhan yang lebih lambat.

Meskipun nilai PDB sektor pertanian, kehutanan, dan perikanan terus mengalami peningkatan dari tahun ke tahun, kontribusinya terhadap total PDB justru menunjukkan tren penurunan. Pada tahun 2019, kontribusi sektor ini tercatat sebesar 12,36%, namun pada tahun 2023 turun menjadi 11,82%. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun sektor pertanian, kehutanan, dan perikanan tumbuh, sektor-sektor lain tampaknya berkembang dengan kecepatan yang lebih tinggi, sehingga menyebabkan penurunan persentase kontribusinya.

Tiga Terendah PDB Atas Dasar Harga Konstan menurut Lapangan Usaha:

1. Pengadaan Air; Pengelolaan Sampah, Limbah, dan Daur Ulang

Nilai Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) mengalami peningkatan dari Rp9. 004,90 miliar pada tahun 2019 menjadi Rp9. 449,30 miliar pada tahun 2020. Kenaikan ini mencerminkan adanya pertumbuhan di sektor penyediaan air bersih dan pengelolaan sampah, meskipun masih dalam skala tergolong kecil.

Pada tahun 2021, nilai PDRB kembali mengalami kenaikan menjadi Rp9. 919,30 miliar, yang menandakan adanya pertumbuhan yang cukup stabil. Selanjutnya, nilai PDB terus meningkat, mencapai Rp10. 741,40 miliar pada tahun 2023. Hal ini menunjukkan bahwa sektor tersebut terus berkembang, meski dengan laju pertumbuhan yang lambat.

Walaupun nilai PDB sektor penyediaan air bersih dan pengelolaan sampah terus meningkat setiap tahunnya, kontribusinya terhadap total PDB tetap relatif

kecil dan stabil, berkisar antara 0,083% hingga 0,089%. Pada tahun 2023, kontribusi tersebut diperkirakan mencapai 0,087%.

2. Pengadaan Listrik dan Gas

Nilai Produk Domestik Bruto (PDB) mengalami penurunan dari Rp 111.436,70 miliar pada tahun 2019 menjadi Rp 108.826,40 miliar di tahun 2020. Penurunan ini kemungkinan besar disebabkan oleh dampak pandemi COVID-19, yang mengakibatkan menurunnya aktivitas ekonomi serta permintaan terhadap energi.

Nilai Produk Domestik Bruto (PDB) mengalami peningkatan yang signifikan pada tahun 2021, mencapai Rp114.861,10 miliar, sebagai pertanda pemulihan ekonomi setelah tantangan berat yang dihadapi pada tahun 2020. Peningkatan ini berlanjut hingga tahun 2023, di mana nilai PDB mencapai Rp128.460,50 miliar. Hal ini mencerminkan bahwa sektor pengadaan listrik dan gas terus berupaya pulih dan berkembang pasca pandemi.

Meskipun nilai PDB dari sektor pengadaan listrik dan gas menunjukkan tren positif setiap tahunnya, kontribusinya terhadap total PDB tetap relatif stabil, dengan sedikit fluktuasi yang berkisar antara 1,014% hingga 1,045%. Pada tahun 2023, kontribusi sektor ini tercatat sebesar 1,044%, yang menandakan bahwa sektor pengadaan listrik dan gas tetap memberikan kontribusi yang konsisten terhadap PDB.

3. Jasa Kesehatan dan Kegiatan Sosial (Q)

Pada tahun 2019, nilai Produk Domestik Bruto (PDB) tercatat sebesar Rp127.487,90 miliar, dan mengalami peningkatan signifikan menjadi Rp168.926,20 miliar pada tahun 2020. Selama periode yang sama, pangsa PDB juga

mengalami pertumbuhan, dari 1,16% di tahun 2019 menjadi 1,37% di tahun 2023. Meskipun terdapat peningkatan pangsa pada tahun 2020 dan 2021, angka ini terbilang stabil pada tahun 2022 dan 2023.

Pandemi COVID-19 menjadi pendorong utama pertumbuhan sektor kesehatan dan pekerjaan sosial pada tahun 2020 dan 2021. Permintaan yang meningkat untuk layanan kesehatan, vaksinasi, serta program sosial, menjadi faktor-faktor kunci dalam pertumbuhan sektor ini. Menyusul tahun 2021, pertumbuhan di sektor kesehatan mulai menunjukkan tanda-tanda perlambatan, meskipun tetap dalam tren positif.

Kondisi ini menunjukkan bahwa sektor kesehatan kini telah memasuki fase normalisasi. Permintaan tetap tinggi, namun tidak secepat pada masa puncak pandemi.

4. Gini Rasio di Indonesia

Ketimpangan pendapatan, yang diukur dengan rasio Gini, menunjukkan perbedaan dalam jumlah pendapatan yang diterima oleh individu-individu, yang pada gilirannya dapat memperlebar ketimpangan antara berbagai kelompok dalam masyarakat. Selain itu, ketimpangan antar wilayah merupakan fenomena umum dalam kegiatan ekonomi. Hal ini terjadi akibat perbedaan sumber daya alam dan kondisi demografis yang bervariasi antara satu daerah dengan daerah lainnya. Perbedaan-perbedaan ini berpengaruh signifikan terhadap kapasitas masing-masing wilayah dalam mendorong proses pembangunan yang berbeda (Todaro, 2014).



Sumber: Badan Pusat Statistik (BPS), diolah 2025

Gambar 4.5 Gini Rasio Indonesia (2019-2024)

Ketimpangan pendapatan di Indonesia pada tahun 2019 tercatat sebesar 0,380, mengalami penurunan dari angka 0,384 pada tahun 2018. Penurunan ini mungkin disebabkan oleh stabilitas ekonomi yang terjaga sebelum munculnya pandemi COVID-19.

Pada tahun 2020, ketimpangan pendapatan kembali meningkat menjadi 0,385. Kenaikan ini dapat dihubungkan dengan dampak awal pandemi yang memperburuk ketimpangan. Berbagai sektor ekonomi, terutama sektor informal dan usaha kecil, mengalami penurunan pendapatan yang signifikan. Memasuki tahun 2021, ketimpangan pendapatan menunjukkan tanda perbaikan dengan angka turun menjadi 0,381. Ini mencerminkan pemulihan setelah lonjakan ketimpangan yang tajam di tahun sebelumnya, yang kemungkinan besar dipicu oleh berbagai langkah stimulus, bantuan sosial, dan pemulihan aktivitas ekonomi pasca-lockdown akibat COVID-19.

Pada tahun 2022, rasio Gini tetap stagnan di angka 0,381, menunjukkan bahwa tidak ada perbaikan yang signifikan dibandingkan tahun sebelumnya. Meskipun ada tanda-tanda perbaikan ekonomi, pertumbuhan tersebut belum cukup kuat untuk mengurangi ketimpangan pendapatan.

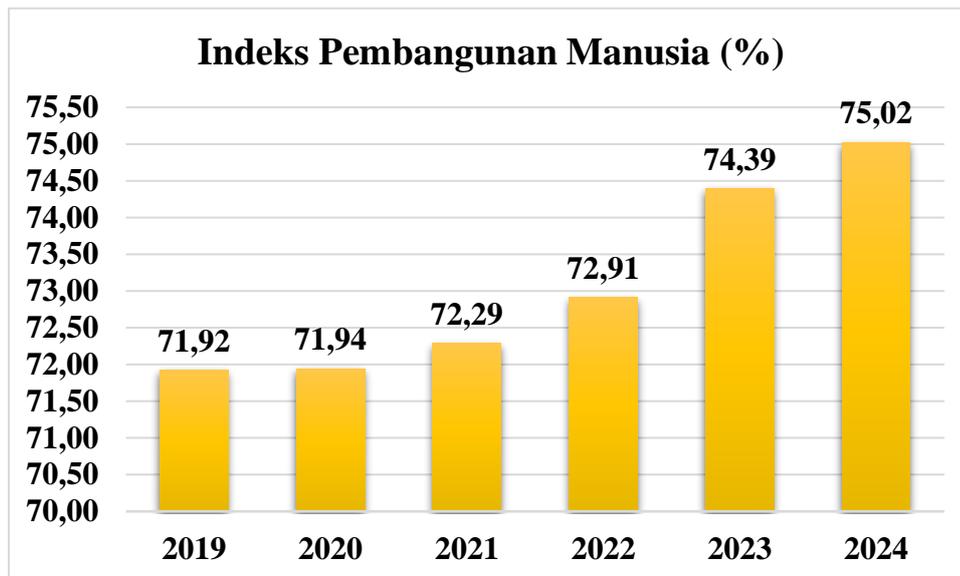
Tahun 2023, ketimpangan kembali meningkat menjadi 0,388, mencapai level tertinggi dalam lima tahun terakhir. Kenaikan ini mencerminkan pemulihan ekonomi yang tidak merata, di mana kelompok masyarakat berpenghasilan tinggi pulih lebih cepat dibandingkan dengan kelompok berpenghasilan rendah. Selain itu, inflasi dan kenaikan harga kebutuhan pokok turut berkontribusi pada peningkatan ketimpangan ini.

4.1.4 Perkembangan Sosial di Indonesia

Perkembangan sosial di Indonesia telah mengalami berbagai dinamika dalam beberapa tahun terakhir. Berikut adalah beberapa poin penting yang menggambarkan perkembangan ekonomi di Indonesia.

1. Indeks Pembangunan Manusia (IPM) di Indonesia

Pada tahun 1990, UNDP memperkenalkan sebuah indikator yang dirancang untuk menggambarkan perkembangan pembangunan manusia secara terukur dan representatif, yaitu Indeks Pembangunan Manusia (IPM). Indeks ini memiliki rentang nilai antara 0 hingga 100, di mana semakin mendekati angka 100, semakin baik pula indikator pembangunan manusia tersebut. Berdasarkan nilai IPM, UNDP mengelompokkan tingkat pembangunan manusia suatu negara atau wilayah ke dalam tiga kategori



Gambar 4.6 Indeks Pembangunan Manusia (2019-2024)

2. Persentase dan Jumlah Penduduk Miskin di Indonesia

Kemiskinan merupakan sebuah kondisi yang dapat dipandang secara absolut maupun relatif. Hal ini menggambarkan situasi di mana seorang individu atau sekelompok orang dalam suatu wilayah tidak mampu memenuhi kebutuhan dasar mereka, sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat. Faktor-faktor seperti alam, budaya, atau struktur sosial sering kali menjadi penyebab utama dari kondisi ini.



**Gambar 4.7 Persentase dan Jumlah Penduduk Miskin Indonesia
(2019-2024)**

Pada tahun 2019, persentase penduduk miskin mencapai 24,78%, yang setara dengan sekitar 9,22 juta orang. Angka ini menunjukkan kondisi kemiskinan yang cukup serius, dengan lebih dari 9 juta individu terklasifikasi sebagai orang miskin. Memasuki tahun 2020, persentase penduduk miskin meningkat menjadi 27,55%, sehingga jumlah penduduk miskin naik menjadi 10,19 juta. Kenaikan ini mencerminkan dampak signifikan dari pandemi COVID-19 yang melanda, berdampak pada perekonomian dan menyebabkan banyak orang terjerat dalam kemiskinan.

Pada tahun 2021, persentase kemiskinan sedikit menurun menjadi 26,5%, di mana jumlah penduduk miskin tercatat sebanyak 9,71 juta orang. Meskipun angka ini masih tergolong tinggi, ada tanda-tanda perbaikan dibandingkan tahun sebelumnya. Penurunan angka kemiskinan mungkin disebabkan oleh upaya pemulihan ekonomi pascapandemi.

Pada tahun 2022, persentase penduduk miskin kembali sedikit menurun menjadi 26,36%, dengan jumlah penduduk miskin mencapai 9,57 juta orang. Tren penurunan ini menunjukkan adanya upaya dari pemerintah untuk mengatasi kemiskinan, meskipun hasilnya belum sepenuhnya terasa di lapangan.

Diperkirakan angka kemiskinan akan terus menurun hingga tahun 2023, dan tahun 2024 berpotensi menjadi tahun dengan persentase dan jumlah penduduk miskin terendah dalam periode tersebut. Namun, meskipun ada penurunan, tantangan dalam pengurangan kemiskinan masih tersisa.

3. **Garis Kemiskinan di Indonesia**

Garis kemiskinan merupakan jumlah minimum yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan dasar sehari-hari. Penentuan garis kemiskinan ini berfungsi untuk mengukur jumlah individu yang hidup dalam kondisi miskin, sekaligus menjadi dasar dalam merancang program-program yang bertujuan untuk mengurangi kemiskinan.



Sumber: Badan Pusat Statistik (BPS), diolah 2025

Gambar 4.8 Garis Kemiskinan Indonesia (2019-2024)

Pada tahun 2019, garis kemiskinan ditetapkan sebesar Rp 440. 538 per kapita per bulan, yang merupakan jumlah minimum yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan dasar pada tahun tersebut. Pada tahun 2020, angka tersebut mengalami kenaikan menjadi Rp 458. 947,00 per kapita per bulan. Kenaikan ini kemungkinan terkait dengan inflasi dan dampak pandemi COVID-19 yang memengaruhi harga barang dan jasa serta pendapatan masyarakat.

Pada tahun 2021, garis kemiskinan kembali meningkat menjadi Rp 486. 168,00 per kapita per bulan. Kenaikan ini mencerminkan terus bertambahnya

biaya hidup, yang kemungkinan disebabkan oleh faktor-faktor seperti pemulihan ekonomi yang masih belum stabil dan meningkatnya harga kebutuhan pokok. Pada tahun 2022, garis kemiskinan mengalami lonjakan signifikan menjadi Rp 535.547,00 per kapita per bulan. Peningkatan yang tajam ini dipicu oleh kenaikan harga bahan bakar, makanan, dan barang-barang lainnya, serta pengaruh dari kebijakan ekonomi dan upaya pemulihan pasca-pandemi.

Garis kemiskinan mengalami kenaikan menjadi Rp 550.458 per kapita per bulan pada tahun 2023. Meskipun peningkatan tersebut tidak sebesar yang tercatat pada tahun sebelumnya, hal ini menunjukkan bahwa tekanan ekonomi dan inflasi masih berpengaruh terhadap biaya hidup masyarakat. Pada tahun 2024, garis kemiskinan mencapai Rp 595.242 per kapita per bulan. Peningkatan ini merupakan sebuah tanda yang signifikan, menunjukkan bahwa biaya hidup terus mengalami kenaikan dan tantangan ekonomi tetap menjadi isu yang relevan.

4. Indeks Kedalaman Kemiskinan di Indonesia

Indeks kedalaman kemiskinan adalah ukuran kesenjangan pengeluaran rata-rata setiap orang miskin terhadap garis kemiskinan. Nilai keseluruhan dari indeks kedalaman kemiskinan mengindikasikan biaya pengentasan kemiskinan melalui transfer yang ditargetkan kepada masyarakat miskin jika biaya transaksi dan faktor-faktor pembatas tidak diperhitungkan.



Sumber: Badan Pusat Statistik (BPS), diolah 2025

Gambar 4.9 Indeks Kedalaman Kemiskinan Indonesia (2019-2024)

Indeks kedalaman kemiskinan adalah 1,50% pada tahun 2019. Hal ini menunjukkan tingkat kedalaman kemiskinan yang relatif rendah, yang berarti rata-rata pendapatan penduduk miskin tidak terlalu jauh di bawah garis kemiskinan. Pada tahun 2020, indeks kedalaman kemiskinan meningkat menjadi 1,75%. Kenaikan ini menunjukkan bahwa rata-rata pendapatan penduduk miskin semakin jauh di bawah garis kemiskinan, kemungkinan disebabkan oleh dampak pandemi COVID-19 terhadap pendapatan dan lapangan kerja.

Indeks kedalaman kemiskinan turun sedikit menjadi 1,67% pada tahun 2021. Penurunan ini mengindikasikan adanya perbaikan kondisi ekonomi, meskipun masih ada tantangan yang perlu diatasi untuk menurunkan kedalaman kemiskinan. Indeks kedalaman kemiskinan kembali turun pada tahun 2022 menjadi 1,56%. Tren penurunan ini menunjukkan bahwa upaya peningkatan pendapatan dan kesejahteraan masyarakat miskin mulai membuahkan hasil.

Pada tahun 2023, indeks kedalaman kemiskinan turun menjadi 1,53%. Penurunan ini menunjukkan bahwa kondisi ekonomi terus membaik, meskipun masih ada ruang untuk perbaikan lebih lanjut. Pada tahun 2024, indeks kedalaman kemiskinan turun menjadi 1,36%. Ini merupakan penurunan yang cukup signifikan, mengindikasikan bahwa upaya pengurangan kemiskinan dan peningkatan pendapatan masyarakat miskin semakin efektif.

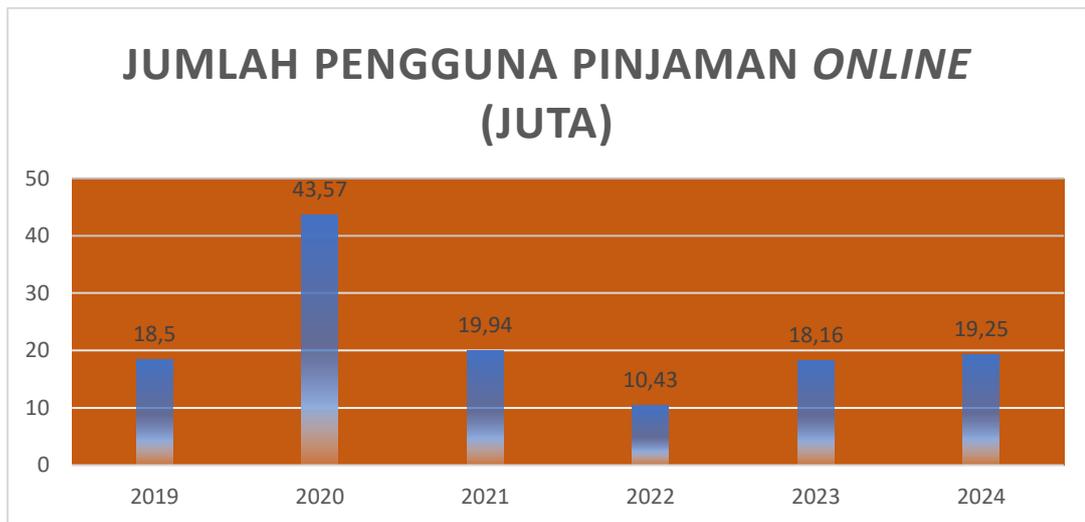
4.2 Perkembangan Pinjaman dan Judi *Online* Di Indonesia

4.2.1 Analisis Ekonomi Tentang Jumlah Pengguna Pinjaman *Online* di Indonesia 2019-2024

Dalam era digital saat ini, teknologi finansial atau *fintech* telah mengubah cara masyarakat berinteraksi dengan layanan keuangan. Salah satu bentuk *fintech* yang berkembang pesat adalah pinjaman online atau *pinjol*. *Pinjol* menawarkan kemudahan dan kecepatan dalam mendapatkan pinjaman tanpa harus melalui proses yang rumit seperti di bank konvensional. Kemudahan ini menjadi daya tarik utama bagi masyarakat, terutama mereka yang membutuhkan dana cepat untuk keperluan mendesak atau modal usaha.

Seiring dengan koneksi internet dan *smartphone* yang semakin meluas, jumlah pengguna *pinjol* di Indonesia juga mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa *pinjol* semakin diterima dan menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat. Namun, pertumbuhan pengguna *pinjol* juga tidak terlepas dari berbagai faktor, baik yang mendorong maupun menghambatnya.

Berikut adalah gambar yang menunjukkan perkembangan jumlah pengguna pinjol dalam satuan juta dari tahun 2019 hingga 2024:



Gambar 4.10 Jumlah Pengguna Pinjaman *Online* di Indonesia (2019-2024)

Terjadi lonjakan yang sangat besar dalam jumlah pengguna *pinjol* dari 18,5 juta pada tahun 2019 menjadi 43,57 juta pada tahun 2020. Hal ini menunjukkan bahwa pada awal periode, *pinjol* mengalami pertumbuhan yang sangat pesat dan mendapatkan kepopuleraan yang besar di masyarakat.

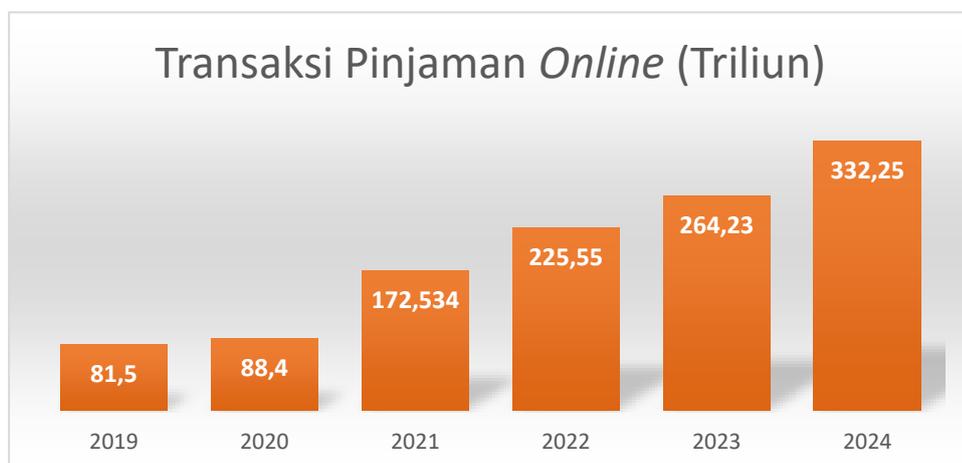
Setelah lonjakan awal, terlihat adanya fluktuasi dan penurunan jumlah pengguna pada tahun 2021 dan 2022. Penurunan ini bisa jadi disebabkan oleh berbagai faktor, seperti perubahan regulasi, peningkatan kesadaran masyarakat akan risiko *pinjol*, atau masalah ekonomi yang mempengaruhi daya beli masyarakat. Pada tahun 2023 dan 2024, terlihat adanya pertumbuhan kembali meskipun tidak secepat periode awal. Hal ini menunjukkan bahwa *pinjol* masih memiliki daya tarik bagi sebagian masyarakat, tetapi mungkin dengan tingkat kehati-hatian yang lebih tinggi.

4.2.2 Analisis Ekonomi Tentang Transaksi Pinjaman *Online* di Indonesia

2019-2024

Transaksi pinjaman *online* merupakan layanan keuangan yang menghubungkan pemberi pinjaman dengan calon peminjam secara langsung melalui media elektronik. Layanan ini diatur oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dan berfungsi serupa dengan lembaga keuangan lainnya, seperti bank dan pegadaian.

Pinjaman *online* kini telah menjadi tren di masyarakat di era digital saat ini. Dengan kemudahan yang ditawarkan, seperti cukup mengandalkan foto dan identitas diri, banyak orang yang tertarik untuk memanfaatkannya. Proses pinjaman *online* terasa lebih efektif, cepat, dan praktis dibandingkan dengan metode tradisional yang mengharuskan pertemuan langsung untuk melakukan transaksi pinjam-meminjam.



Sumber : Otoritas Jasa Keuangan (OJK), diolah 2025

Gambar 4.11 Transaksi Pinjaman *Online* di Indonesia (2019-2024)

Grafik di atas menunjukkan tren pertumbuhan transaksi pinjaman *online* dari tahun 2019 hingga 2024 dalam satuan triliun rupiah. Dari data yang tersedia, terlihat bahwa jumlah transaksi pinjaman *online* mengalami peningkatan signifikan setiap tahunnya. Pada Tahun 2019 sebesar 81,5 Triliun, merupakan awal yang

menunjukkan perkembangan signifikan dalam industri pinjaman *online*. Beberapa faktor utama yang berperan dalam angka ini meliputi dengan meningkatnya popularitas *fintech* lending di Indonesia, regulasi yang mulai diperjelas oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dan adopsi awal masyarakat terhadap layanan pinjaman digital, meskipun masih terbatas pada kalangan tertentu, namun, di tahun ini masih terdapat tantangan seperti kurangnya literasi keuangan digital dan masih rendahnya tingkat kepercayaan masyarakat terhadap *fintech*.

Tahun 2020 Sebesar 88,4 Triliun mengalami peningkatan yang relatif kecil dibandingkan tahun sebelumnya, dengan kenaikan sebesar 6,9 triliun (8,47%). Faktor yang mempengaruhi adalah pandemi COVID-19 mulai melanda, menyebabkan ketidakpastian ekonomi dan peningkatan kebutuhan dana darurat, banyak pelaku usaha mikro dan individu mulai mencari alternatif pendanaan akibat penurunan pemasukan, pemerintah semakin memperkuat regulasi *fintech* lending untuk mencegah praktik pinjaman ilegal. Meskipun terjadi peningkatan, pertumbuhan masih cukup terbatas dibandingkan tahun-tahun berikutnya, kemungkinan karena kehati-hatian masyarakat dalam mengambil pinjaman akibat ketidakpastian ekonomi global.

Tahun 2021 Sebesar 172,534 Triliun menunjukkan lonjakan besar hampir dua kali lipat dibandingkan tahun sebelumnya, dengan kenaikan sekitar 95,13%. Penyebab utama peningkatan drastis ini: Lonjakan kebutuhan modal usaha banyak UMKM dan individu yang mulai bangkit dari pandemi dan membutuhkan pinjaman untuk kembali beroperasi, adopsi digital yang semakin meluas, masyarakat semakin terbiasa menggunakan layanan keuangan digital, termasuk pinjaman *online*, meningkatnya kepercayaan terhadap *fintech* dengan regulasi yang semakin ketat,

semakin banyak masyarakat yang percaya terhadap layanan pinjaman online yang legal, investasi besar pada sektor fintech banyak perusahaan fintech memperoleh pendanaan besar untuk memperluas layanan, kenaikan tajam ini juga menandakan bahwa pinjaman *online* mulai menjadi alternatif utama bagi masyarakat dalam memenuhi kebutuhan finansial .

Setelah lonjakan besar di tahun 2021, pertumbuhan tetap signifikan namun sedikit melambat dibandingkan tahun sebelumnya, dengan kenaikan 30,72% yaitu sebesar 225,55 Triliun pada tahun 2022. Faktor utama yang berkontribusi adalah pemulihan ekonomi pasca-pandemi banyak bisnis dan individu yang sudah mulai stabil, tetapi masih membutuhkan pendanaan tambahan, regulasi semakin ketat pemerintah dan OJK mulai memperketat aturan bagi pinjaman online untuk mengurangi risiko kredit macet dan pinjaman ilegal, persaingan antar-platform fintech dengan banyaknya pemain di industri ini, banyak perusahaan yang menawarkan pinjaman dengan suku bunga lebih kompetitif dan akses yang lebih mudah. Meskipun pertumbuhan masih kuat, adanya regulasi ketat dan mulai stabilnya ekonomi kemungkinan menyebabkan perlambatan kenaikan dibandingkan tahun 2021.

Pada tahun 2023 sebesar 264,23 Triliun, pertumbuhan transaksi pinjaman *online* masih terjadi, tetapi lebih moderat dengan kenaikan 17,15%. Faktor yang mempengaruhi yaitu fintech lending sudah menjadi bagian dari ekosistem keuangan Indonesia, regulasi semakin matang dengan OJK terus mengawasi dan menindak platform ilegal, yang meningkatkan kepercayaan masyarakat tetapi juga membatasi pertumbuhan yang tidak terkontrol, perubahan perilaku masyarakat dengan pinjaman *online* lebih banyak dimanfaatkan untuk

kebutuhan produktif daripada konsumtif, risiko kredit macet mulai diperhatikan dengan banyak fintech mulai menerapkan sistem credit scoring yang lebih ketat untuk menghindari pinjaman bermasalah. Kenaikan lebih lambat dibandingkan tahun-tahun sebelumnya, tetapi tetap menunjukkan bahwa industri ini masih berkembang.

Transaksi pinjaman *online* pada tahun 2024 sebesar 332,25 Triliun, menunjukkan peningkatan signifikan sebesar 25,75%. Faktor yang diperkirakan akan berkontribusi terhadap pertumbuhan ini adalah inovasi teknologi finansial (fintech) banyak perusahaan mulai mengadopsi teknologi AI dan big data untuk meningkatkan layanan pinjaman, ekspansi *fintech* ke daerah yang belum terjangkau meningkatnya literasi keuangan digital memungkinkan penetrasi lebih luas, integrasi dengan ekosistem keuangan lainnya banyak *fintech* mulai terhubung dengan layanan perbankan, e-commerce, dan dompet digital, stabilitas ekonomi yang lebih baik jika kondisi ekonomi Indonesia tetap stabil, permintaan pinjaman *online* akan terus tumbuh. Namun, tantangan yang harus dihadapi termasuk risiko gagal bayar yang lebih tinggi dan persaingan yang semakin ketat di industri fintech lending.

4.2.3 Analisis Ekonomi Jumlah Perusahaan Pinjaman *Online* di Indonesia yang Terdaftar Di OJK yang masih Buka 2019-2024

Perkembangan teknologi telah merambah ke berbagai bidang, termasuk sektor keuangan. Teknologi finansial yang saat ini berkembang menawarkan solusi bagi banyak masalah keuangan yang dihadapi oleh masyarakat Indonesia. Di antara berbagai model bisnis dalam teknologi finansial, pinjaman *online* (*pinjol*) merupakan salah satu yang paling menonjol. Menurut Menteri Koordinator Bidang

Perekonomian, Darmin Nasution, dalam acara Indonesia Fintech Forum, *pinjol* adalah model bisnis yang paling cepat berkembang, diikuti oleh model bisnis pembayaran yang berada di posisi kedua. Peningkatan jumlah penyaluran dana pinjol terlihat signifikan dari tahun 2018 hingga 2021, di mana pada tahun 2021, total penyaluran dana pinjol diperkirakan mencapai Rp 249 triliun. Banyak masyarakat yang memilih menggunakan aplikasi pinjol karena persyaratan yang lebih mudah dan aksesibilitas yang tinggi.

Pemohon pinjaman *online* (*pinjol*) yang terdaftar adalah penyelenggara yang diizinkan untuk melaksanakan kegiatan operasionalnya selama satu tahun setelah memperoleh izin. Selain itu, penyelenggara *pinjol* yang telah terdaftar juga berhak menjalankan usaha mereka selama satu tahun setelah menerima merek dagang terdaftar. Jika penyelenggara *pinjol* sudah memiliki merek dagang terdaftar, mereka diwajibkan untuk mengajukan permohonan izin usaha kepada OJK. Setelah izin usaha diberikan, penyelenggara *pinjol* dapat menjalankan kegiatan usahanya tanpa batasan waktu. Dengan demikian, tidak ada tanggal kedaluwarsa yang berlaku bagi izin tersebut.



Sumber : Otoritas Jasa Keuangan (OJK), diolah 2025

Gambar 4.12 Jumlah Perusahaan Pinjaman *Online* yang masih buka di Indonesia (2019-2024)

Grafik di atas menunjukkan jumlah perusahaan pinjaman *online* (*pinjol*) yang masih beroperasi dan terdaftar di Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dari tahun 2019 hingga 2024. Berikut analisisnya berdasarkan tiap tahun: Pada Tahun 2019: Jumlah *pinjol* yang terdaftar dan masih beroperasi adalah 164 perusahaan, ini merupakan jumlah tertinggi dalam periode yang diamati, tahun 2020:Jumlahnya turun menjadi 149 perusahaan, mengalami penurunan 15 perusahaan dibanding tahun sebelumnya. Bisa jadi akibat regulasi yang lebih ketat atau persaingan yang semakin tinggi, tahun 2021: Penurunan drastis terjadi, dengan jumlah hanya 103 perusahaan. Ini berarti ada 46 perusahaan yang berhenti beroperasi atau tidak lagi terdaftar di OJK. Faktor kemungkinan: regulasi semakin diperketat, persaingan semakin ketat, atau perusahaan tidak memenuhi standar OJK, tahun 2022: Jumlahnya sedikit turun menjadi 102 perusahaan (berkurang 1 perusahaan dari 2021). Penurunan melambat dibandingkan tahun sebelumnya, tahun 2023: Jumlahnya kembali turun menjadi 101 perusahaan (berkurang 1 perusahaan dari 2022). Stabilitas mulai terlihat, dengan penurunan yang lebih kecil, tahun 2024: Jumlah *pinjol* yang masih terdaftar menjadi 98 perusahaan. Berkurang 3 perusahaan dari tahun sebelumnya, masih dalam tren menurun tetapi tidak secepat 2019-2021.

Tren jumlah *pinjol* yang masih beroperasi dan terdaftar di OJK terus menurun dari 2019 hingga 2024. Penurunan terbesar terjadi antara 2020 dan 2021, kemungkinan karena regulasi yang lebih ketat. Setelah 2021, penurunan terjadi secara lebih stabil, dengan hanya beberapa perusahaan yang keluar setiap tahunnya. Bisa disimpulkan bahwa industri *pinjol* semakin terkonsolidasi, dengan jumlah pemain yang lebih sedikit tetapi kemungkinan lebih sesuai regulasi.

4.2.4 Analisis Ekonomi Jumlah Perusahaan Pinjaman *Online* di Indonesia yang Terdaftar Di OJK Sudah Tutup 2019-2024

Selama masa pandemi virus corona (Covid-19), layanan pinjaman *online* ilegal semakin banyak bermunculan dan bahkan mengalami peningkatan yang signifikan. Mereka memanfaatkan kondisi ekonomi sulit yang dialami masyarakat akibat dampak wabah ini. Oleh karena itu, jika tidak berhati-hati, masyarakat rentan tergoda untuk menggunakan layanan pinjol ilegal, yang bisa memperburuk masalah keuangan mereka.

Otoritas Jasa Keuangan (OJK) telah mengambil langkah tegas dengan memblokir banyak pinjaman *online* (*pinjol*) ilegal. Namun, meskipun demikian, *pinjol* ilegal baru terus bermunculan. Salah satu penyebabnya adalah teknologi yang semakin sederhana, yang memudahkan pengembangan aplikasi *pinjol* ilegal. Di sisi lain, banyak masyarakat yang masih mudah terpengaruh oleh tawaran pinjol ilegal. Slogan "mudah, cepat, dan praktis" sering kali dipromosikan oleh mereka, padahal isu tersebut menyembunyikan risiko-risiko berbahaya yang dapat merugikan para peminjam.



Sumber : Otoritas Jasa Keuangan (OJK), diolah 2025

Gambar 4.13 Jumlah Perusahaan Pinjaman *Online* yang Sudah Tutup di Indonesia (2019-2024)

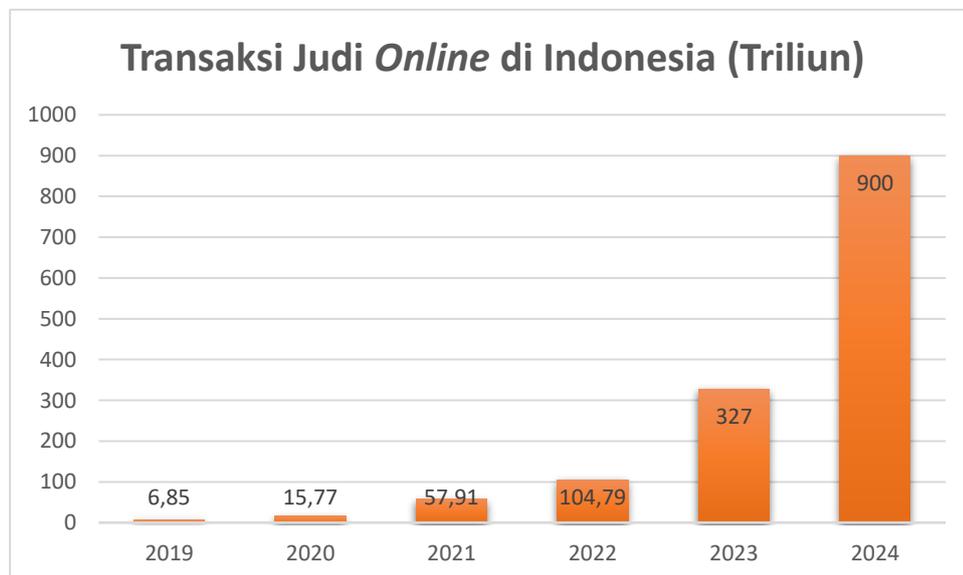
Grafik di atas menunjukkan jumlah perusahaan pinjaman *online* (*pinjol*) yang sudah tutup tetapi sebelumnya terdaftar di Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dari tahun 2019 hingga 2024. Berikut adalah analisisnya berdasarkan tiap tahun: Pada Tahun 2019 Tidak ada perusahaan yang tercatat tutup pada tahun ini. Kemungkinan besar, ekosistem *pinjol* masih berkembang dan belum banyak yang menghadapi tantangan regulasi atau finansial, tahun 2020 terdapat 15 perusahaan tutup pada tahun ini. Kemungkinan faktor yang berkontribusi meliputi persaingan yang ketat, regulasi yang mulai diperketat, atau dampak ekonomi pandemi COVID-19, tahun 2021 terdapat 46 perusahaan tutup, jumlah tertinggi dalam periode yang diamati. Ini berkorelasi dengan data sebelumnya yang menunjukkan penurunan signifikan dalam jumlah *pinjol* yang masih beroperasi. Faktor utama kemungkinan adalah pengetatan regulasi OJK yang semakin ketat untuk menekan *pinjol* ilegal dan yang tidak memenuhi standar, tahun 2022 Hanya sedikit perusahaan yang tutup dibandingkan tahun sebelumnya. Penurunan ini menandakan bahwa perusahaan yang tersisa mulai lebih stabil dan mampu bertahan dengan regulasi yang ada, di tahun 2023 Hampir tidak ada perusahaan yang tutup. Ini menunjukkan bahwa industri mulai mencapai keseimbangan, dengan perusahaan yang beroperasi lebih kuat dan mampu bertahan, tahun 2024 ada sedikit peningkatan jumlah perusahaan yang tutup dibandingkan 2023. Meski begitu, jumlahnya masih jauh lebih kecil dibandingkan 2021, menunjukkan tren stabilisasi dalam industri.

Lonjakan penutupan terbesar terjadi pada 2021, kemungkinan akibat regulasi ketat dari OJK dan persaingan yang semakin sulit. Setelah 2021, jumlah perusahaan yang tutup semakin sedikit, menandakan industri yang lebih stabil dengan pemain yang lebih kuat dan sesuai regulasi. Tahun 2024 menunjukkan

sedikit peningkatan jumlah perusahaan yang tutup, tetapi masih dalam batas wajar dibandingkan tahun-tahun sebelumnya.

4.2.5 Analisis Ekonomi Transaksi Judi *Online* di Indonesia 2019-2024

Transaksi perjudian *online* merujuk pada kegiatan bermain permainan peluang yang dilakukan di internet. Kegiatan ini dapat dilakukan melalui beragam metode, seperti rekening bank, dompet elektronik, dan berbagai opsi lainnya. Perjudian *online* merupakan suatu tindakan yang dilarang oleh hukum. Aktivitas ini dapat memiliki dampak buruk terhadap stabilitas ekonomi dan sosial masyarakat.



Sumber Data : Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), diolah 2025

Gambar 4.14 Transaksi Judi *Online* di Indonesia (2019-2024)

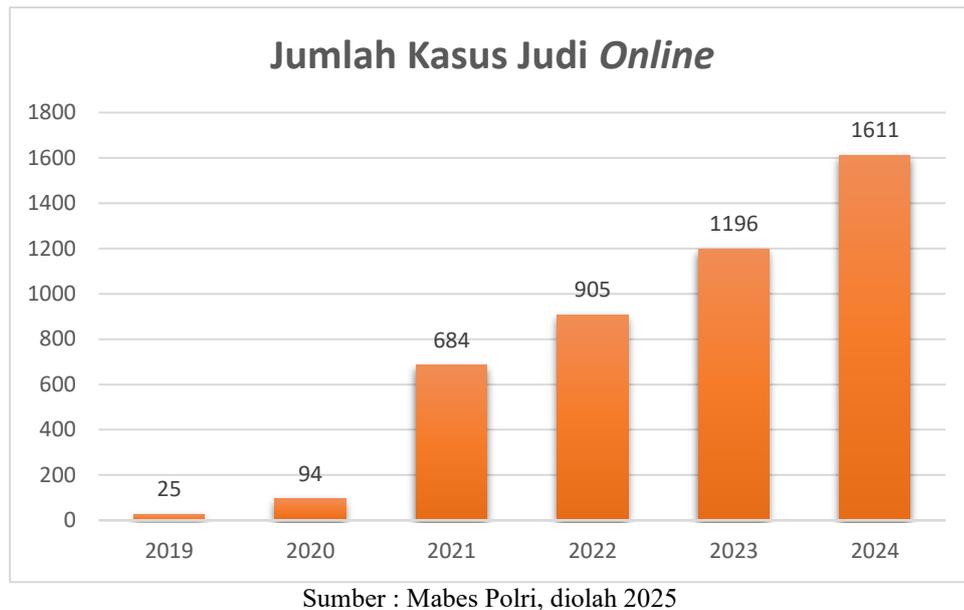
Grafik di atas menunjukkan nilai transaksi judi *online* di Indonesia dalam satuan triliun rupiah dari tahun 2019 hingga 2024. Berikut analisisnya berdasarkan tiap tahun: Pada Tahun 2019 total transaksi judi *online* mencapai 6,85 triliun rupiah. Ini merupakan angka awal yang relatif kecil dibandingkan tahun-tahun berikutnya. Kemungkinan besar, judi *online* masih dalam tahap pertumbuhan dan belum terlalu masif, tahun 2020 nilai transaksi meningkat menjadi 15,77 triliun rupiah, naik lebih dari dua kali lipat dibandingkan 2019. Lonjakan ini bisa disebabkan oleh

meningkatnya penggunaan internet, platform judi yang semakin banyak, serta dampak pandemi COVID-19 yang membuat lebih banyak orang beralih ke aktivitas online, tahun 2021 Angka melonjak drastis menjadi 57,91 triliun rupiah, naik hampir empat kali lipat dari tahun sebelumnya. Peningkatan ini menunjukkan bahwa judi *online* semakin populer, dengan lebih banyak pemain dan transaksi yang terjadi, tahun 2022 Nilai transaksi terus naik ke 109,78 triliun rupiah, hampir dua kali lipat dari 2021. Ini menandakan bahwa tren judi *online* masih mengalami pertumbuhan pesat, kemungkinan akibat semakin banyaknya situs dan aplikasi yang menawarkan layanan tersebut, tahun 2023 Lonjakan signifikan terjadi dengan total transaksi mencapai 327 triliun rupiah. Peningkatan ini menunjukkan bahwa meskipun ada regulasi dan pemblokiran situs oleh pemerintah, industri judi online tetap berkembang pesat, kemungkinan melalui metode pembayaran yang lebih canggih dan sulit dilacak, tahun 2024 angka transaksi meroket hingga 900 triliun rupiah, hampir tiga kali lipat dari 2023. Ini menunjukkan bahwa industri judi *online* telah mencapai skala yang sangat besar di Indonesia, meskipun pemerintah terus berusaha memberantasnya. Faktor yang mungkin berkontribusi meliputi meningkatnya pengguna internet, inovasi teknologi seperti penggunaan cryptocurrency, serta lemahnya penegakan hukum terhadap situs judi ilegal.

Tren transaksi judi *online* di Indonesia mengalami pertumbuhan eksponensial dari 2019 hingga 2024. Lonjakan terbesar terjadi setelah 2021, menandakan bahwa regulasi belum cukup efektif dalam menekan aktivitas ini. Jika tidak ada tindakan tegas, industri ini berpotensi terus tumbuh dan berdampak sosial-ekonomi yang lebih besar, termasuk masalah kecanduan judi dan kebocoran dana ke luar negeri.

4.2.6 Analisis Ekonomi Jumlah Kasus Judi *Online* di Indonesia 2019-2024

Perjudian *online* merupakan kejahatan yang terjadi di ranah maya, memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada. Sebagai salah satu bentuk kejahatan siber, perjudian *online* semakin meningkat seiring dengan berkembangnya aksesibilitas internet.



Gambar 4.15 Jumlah Kasus Judi *Online* di Indonesia (2019-2024)

Grafik di atas menunjukkan jumlah kasus judi *online* di Indonesia dari tahun 2019 hingga 2024. Berikut analisisnya berdasarkan data yang tersedia: Pada tahun 2019 hanya terdapat 25 kasus judi *online* yang terdeteksi. Ini menandakan bahwa pada tahun ini, judi *online* masih dalam tahap awal penyebarannya atau belum mendapatkan perhatian serius dari pihak berwenang, tahun 2020 Jumlah kasus meningkat menjadi 94, naik hampir 4 kali lipat dari 2019. Kemungkinan disebabkan oleh peningkatan akses internet dan popularitas platform judi *online* yang mulai berkembang. Pandemi COVID-19 juga bisa menjadi faktor yang membuat lebih banyak orang mencoba judi online, tahun 2021 lonjakan besar terjadi dengan 684 kasus, meningkat hampir 7 kali lipat dibanding tahun

sebelumnya. Hal ini bisa disebabkan oleh maraknya promosi judi *online* di media sosial dan platform digital. Pihak berwenang mungkin juga mulai lebih aktif mendeteksi dan menindak kasus-kasus ini, tahun 2022 kasus judi *online* naik menjadi 905, menunjukkan peningkatan sekitar 32% dari tahun sebelumnya. Ini menandakan bahwa meskipun ada upaya penindakan, jumlah pelaku judi *online* masih bertambah. Teknologi yang semakin canggih dan metode pembayaran yang lebih sulit dilacak mungkin menjadi penyebab utama, tahun 2023 Angka kasus meningkat signifikan menjadi 1.196, naik sekitar 32% dibanding 2022. Meningkatnya transaksi judi *online* (seperti terlihat pada grafik transaksi sebelumnya) sejalan dengan meningkatnya jumlah kasus yang terungkap. Regulasi dan pemblokiran situs judi tampaknya belum cukup efektif dalam menekan aktivitas ini, tahun 2024 Kasus judi *online* melonjak menjadi 1.611, meningkat sekitar 35% dari tahun sebelumnya. Ini merupakan angka tertinggi dalam periode ini, menunjukkan bahwa judi *online* semakin sulit diberantas. Bisa jadi karena munculnya platform baru, metode pembayaran yang lebih anonim (seperti crypto), dan semakin banyaknya pemain yang terlibat.

Kasus judi *online* di Indonesia mengalami tren peningkatan eksponensial dari tahun ke tahun. Tahun 2021 menjadi titik balik dengan lonjakan signifikan dalam jumlah kasus, kemungkinan karena meningkatnya penggunaan internet dan media sosial. Meskipun pemerintah terus melakukan penindakan, jumlah kasus tetap meningkat, menunjukkan bahwa langkah-langkah yang ada belum cukup efektif. Jika tren ini berlanjut, bisa berdampak negatif terhadap ekonomi masyarakat, maraknya kasus penipuan, dan meningkatnya kecanduan judi.

4.3 Analisa Model Ekonometrika Untuk Mengetahui Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Transaksi Judi *Online*

4.3.1 Statistik Deskriptif Faktor Faktor yang Mempengaruhi Transaksi Judi *Online*

Statistik Deskriptif adalah metode dalam statistika untuk mengumpulkan, mengklasifikasikan, meringkas, menginterpretasikan dan menyajikan data secara deskriptif atau eksplanasi. Penyajian ini berfungsi untuk menggambarkan karakteristik suatu sampel data, namun tidak menarik kesimpulan atau probabilitas dari data tersebut.

Tabel 4.3 Hasil Statistik Deskriptif Model

	TJO	PDBK	INF	SB	KURS	TPT	TK	JPI
Mean	316.6000	2027.800	290.7000	734194.7	14484.40	541.2000	982.3000	727078.1
Median	112.5000	701.5000	287.0000	734033.0	14187.00	536.5000	968.5000	728403.5
Maximum	1047.000	6417.000	551.0000	734955.0	16162.00	626.0000	1113.000	739825.0
Minimum	11.00000	75.00000	157.0000	733784.0	13436.00	491.0000	857.0000	714268.0
Std. Deviasi	391.2471	2414.841	115.5672	467.6247	955.5801	44.50668	74.17404	9782.243

Sumber : Eviews 12, diolah 2025

Data Penaksiran di atas menampilkan ringkasan statistik deskriptif untuk delapan variabel, yang diantaranya terdapat satu Variabel Terikat yaitu Transaksi Judi *Online* (TJO). Terdapat juga tujuh variabel bebas yaitu : Pertumbuhan Pendapatan Perkapita (PPP), Tingkat Inflasi (TI), Suku Bunga Pinjaman (SBP), Kurs Mata Uang (KMU), Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT), Tingkat Kemiskinan (TK), Jumlah Pengguna Internet (JPI). Berikut adalah penjelasan untuk masing-masing bagian dari data ini:

A. *Mean* (Rata-rata):

1. TJO: Rata-rata Transaksi Judi Online adalah 316.6000 Triliun.
2. PDBK: Rata-rata Pertumbuhan Pendapatan Perkapita adalah 2027.800
Juta.
3. INF : Rata-rata Tingkat Inflasi adalah 290.7000 %.
4. SB : Rata-rata Suku Bunga Pinjaman adalah 734194.7%.
5. KURS : Rata-rata Kurs Mata Uang adalah RP. 14484.40.
6. TPT : Rata-rata Tingkat Pengangguran Terbuka adalah 541.2000 %
7. TK : Rata-rata Tingkat Kemiskinan adalah 982.3000 %
8. JPI : Rata-rata Jumlah Pengguna Internet adalah 727078.1 Juta.

B. *Median* (Nilai tengah):

1. TJO: Median Transaksi Judi Online adalah 112.5000Triliun.
2. PDBK: Median Pertumbuhan Pendapatan Perkapita adalah 701.5000 Juta.
3. INF : Median Tingkat Inflasi adalah 287.0000 %.
4. SB : Median Suku Bunga Pinjaman adalah 734033.0%.
5. KMU : Median Kurs Mata Uang adalah RP. 14187.00.
6. TPT : Median Tingkat Pengangguran Terbuka adalah 536.5000%
7. TK : Median Tingkat Kemiskinan adalah 968.5000%
8. JPI : Median Jumlah Pengguna Internet adalah 728403.5 Juta.

C. *Maximum* (Maksimum):

1. TJO: Nilai Maksimum Transaksi Judi Online adalah 1047.000 Triliun.
2. PDBK : Nilai Maksimum Pertumbuhan Pendapatan Perkapita adalah 6417.000 Juta.
3. INF : Nilai Maksimum Tingkat Inflasi adalah 551.0000 %.
4. SB : Nilai Maksimum Suku Bunga Pinjaman adalah 734955.0%.
5. KURS : Nilai Maksimum Kurs Mata Uang adalah RP. 16162.00.
6. TPT : Nilai maksimum Tingkat Pengangguran Terbuka adalah 626.0000%
7. TK : Nilai maksimum Tingkat Kemiskinan adalah 1113.000%
8. JPI : Nilai maksimum Jumlah Pengguna Internet adalah 739825.0 Juta.

D. Minimum :

1. TJO: Nilai Minimum Transaksi Judi Online adalah 11.00000 Triliun.
2. PDBK : Nilai Minimum Pertumbuhan Pendapatan Perkapita adalah 75.00000 Juta.
3. INF : Nilai Minimum Tingkat Inflasi adalah 157.0000 %.
4. SB : Nilai Minimum Suku Bunga Pinjaman adalah 733784.0%.
5. KURS : Nilai Minimum Kurs Mata Uang adalah RP. 13436.00.
6. TPT : Nilai Minimum Tingkat Pengangguran Terbuka adalah 491.0000%

7. TK : Nilai Minimum Tingkat Kemiskinan adalah 857.0000%.
8. JPI : Nilai Minimum Jumlah Pengguna Internet adalah 714268.0 Juta.

E. Standar Deviasi

1. TJO: Standar Deviasi Transaksi Judi Online sebesar 391.2471 Triliun.
2. PDBK: Standar Deviasi Pertumbuhan Pendapatan Perkapita sebesar 2414.841 Juta.
3. INF : Standar Deviasi Tingkat Inflasi sebesar 115.5672 %.
4. SB : Standar Deviasi Suku Bunga Pinjaman sebesar 467.6247%.
5. KURS : Standar Deviasi Kurs Mata Uang sebesar RP. 955.5801.
6. TPT : Standar Deviasi Tingkat Pengangguran Terbuka sebesar 44.50668%
7. TK : Standar Deviasi Tingkat Kemiskinan sebesar 74.17404 %.
8. JPI : Standar Deviasi Jumlah Pengguna Internet sebesar 9782.243 Juta.

Kesimpulan

Data ini memberikan gambaran statistik umum dari variabel variabel yang diteliti. Secara umum, variabel variabel ini menunjukkan distribusi yang mendekati normal dengan variabilitas yang terukur. Hasil ini dapat digunakan untuk analisis lebih lanjut, seperti regresi, untuk melihat hubungan antara variabel variabel ini.

4.3.2 Hasil Analisis Regresi Model Ekonometrika

Tabel 4.4 Hasil Olahan Regresi Model Ekonometrika

Dependent Variable: TJO Method: Least Squares Date: 02/25/25 Time: 10:54 Sample: 2015 2024 Included observations: 10				
Variable	Coefficient	Std. Error	t-Statistic	Prob.
C	-52265.03	532252.4	-0.098196	0.9307
PDBK	-0.040356	0.128349	-0.314428	0.7830
INF	0.562798	1.512102	0.372196	0.7455
SB	0.055667	0.695191	0.080074	0.9435
KURS	0.325674	0.315612	1.031883	0.4106
TPT	2.034354	4.612622	0.441041	0.7023
TK	-1.312324	3.370545	-0.389351	0.7346
JPI	0.009766	0.039031	0.250213	0.8258
R-squared	0.848453	Mean dependent var		316.6000
Adjusted R-squared	0.318037	S.D. dependent var		391.2471
S.E. of regression	323.0960	Akaike info criterion		14.38434
Sum squared resid	208782.1	Schwarz criterion		14.62641
Log likelihood	-63.92169	Hannan-Quinn criter.		14.11879
F-statistic	1.599598	Durbin-Watson stat		2.679965
Prob(F-statistic)	0.437404			

Sumber : Eviews 12, diolah 2025

Dari hasil regresi pertama di atas, ditemukan masalah bahwa tidak ada variabel bebas yang berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat yaitu Transaksi Judi Online (TJO). Dimana ketujuh variabel tersebut nilainya melebihi tingkat kesalahan ($\alpha > 15\%$). Oleh karena itu dilanjutkan uji regresi dengan menambahkan logaritma natural sebagai berikut :

Tabel 4.5 Hasil Olahan Regresi Model Ekonometrika Setelah Menggunakan Logaritma

Dependent Variable: LOG(TJO) Method: Least Squares Date: 02/25/25 Time: 10:58 Sample: 2015 2024 Included observations: 10				
Variable	Coefficient	Std. Error	t-Statistic	Prob.
C	35174.33	7557.513	4.654220	0.0432
LOG(PDBK)	0.505098	0.213375	2.367185	0.1415
LOG(INF)	-1.109559	0.499717	-2.220374	0.1566
LOG(SB)	-2538.797	540.6648	-4.695696	0.0425
LOG(KURS)	0.190985	5.223041	0.036566	0.9742
LOG(TPT)	9.787003	2.580841	3.792176	0.0630
LOG(TK)	1.699495	3.956158	0.429582	0.7094
LOG(JPI)	-70.50823	27.09749	-2.602021	0.1214
R-squared	0.987615	Mean dependent var		4.712229
Adjusted R-squared	0.944268	S.D. dependent var		1.712788
S.E. of regression	0.404349	Akaike info criterion		1.017484
Sum squared resid	0.326996	Schwarz criterion		1.259552
Log likelihood	2.912578	Hannan-Quinn criter.		0.751936
F-statistic	22.78384	Durbin-Watson stat		2.778240
Prob(F-statistic)	0.042680			

Sumber : Eviews 12, diolah 2025

Dari hasil regresi kedua diatas, setelah menambahkan “Logaritma Natural”, ditemukan bahwa variabel bebas yaitu Pertumbuhan Pendapatan Perkapita

(PDBK), Tingkat Inflasi (INF), Suku Bunga Pinjaman (SB), Kurs Mata Uang (Kurs), Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT), Tingkat Kemiskinan (TK), dan Jumlah Pengguna Internet (JPI) yang sebelumnya tidak signifikan menjadi signifikan terhadap variabel terikat yaitu Transaksi Judi Online (TJO) pada signifikansi 5%, 10% dan 15%. Oleh karena itu, penelitian ini dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

Tabel 4.6 Hasil Regresi Setelah Menghapus Variabel Kurs dan TK

Dependent Variable: LOG(TJO)
 Method: Least Squares
 Date: 02/22/25 Time: 16:05
 Sample: 2015 2024
 Included observations: 10

Variable	Coefficient	Std. Error	t-Statistic	Prob.
C	2551.664	219.4313	11.62853	0.0003
LOG(PDBK)	0.476046	0.154652	3.078182	0.0370
INF	-0.003023	0.001422	-2.125874	0.1007
SB	-0.003393	0.000300	-11.32141	0.0003
TPT	0.017953	0.003875	4.632606	0.0098
JPI	-9.30E-05	2.10E-05	-4.425183	0.0115
R-squared	0.980459	Mean dependent var		4.712229
Adjusted R-squared	0.956033	S.D. dependent var		1.712788
S.E. of regression	0.359141	Akaike info criterion		1.073508
Sum squared resid	0.515930	Schwarz criterion		1.255059
Log likelihood	0.632460	Hannan-Quinn criter.		0.874347
F-statistic	40.14008	Durbin-Watson stat		2.509241
Prob(F-statistic)	0.001638			

Sumber : Eviews 12, diolah 2025

Dari hasil regresi ketiga diatas, setelah menghilangkan dua variabel bebas yaitu Kurs dan Tingkat Kemiskinan (TK), maka lima variabel bebas yang tidak berpengaruh sebelumnya, menjadi berpengaruh secara signifikan. Variabel Pertumbuhan Pendapatan Perkapita (PDBK) pada signifikansi 5%, variabel Tingkat Inflasi (INF) pada signifikansi 15%, Suku Bunga Pinjaman (SB) pada signifikansi 1%, Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) pada signifikansi 1%, Jumlah Pengguna

Internet (JPI) pada signifikansi 1%. Variabel Kurs dan Tingkat Kemiskinan dihapus karena secara statistik tidak signifikan terhadap Transaksi Judi *Online*. Artinya Variabel Kurs tidak ada hubungannya dengan Transaksi Judi Online, dan yang melakukan Transaksi Judi Online itu tidak hanya dari kalangan orang miskin saja, namun orang yang berduit dari kalangan atas juga bermain sehingga secara statistik variabel Tingkat Kemiskinan tidak signifikan terhadap Transaksi Judi *Online*.

Tabel 4.7 Ringkasan Hasil Pengolahan Data Model Estimasi

Variabel	OLS (<i>Ordinary Least Square</i>)		
	Model Sebelum Logaritma	Model Setelah Logaritma	Model Setelah Menghapus Variabel Kurs dan TK
PDBK	0.7830 (-0.040356)	0.1415 (0.505098)	0.0370 (0.476046)
INF	0.7455 (0.562798)	0.1566 (-1.109559)	0.1007 (-0.003023)
SB	0.9435 (0.055667)	0.0425 (-2538.797)	0.0003 (-0.003393)
KURS	0.4106 (0.325674)	0.9742 (0.190985)	
TPT	0.7023 (2.034354)	0.0630 (9.787003)	0.0098 (0.017953)
TK	0.7346 (-1.312324)	0.7094 (1.699495)	
JPI	0.8258 (0.009766)	0.1214 (-70.50823)	0.0115 (-9.30E-05)
Konstanta	0.9307 (-52265.03)	0.0432 (35174.33)	0.0003 (2551.664)
<i>Number Of Obs</i>	10	10	10
Adj R-Squared	0.318037	0.944268	0.956033
R(Correlation)	0.848453	0.987615	0.980459
Uji F	1.599598	22.78384	40.14008
Durbin Watson	2.679965	2.778240	2.509241

Sumber : Eviews 12, diolah 2025

1. **Penaksiran**
 - a. **Koefisien (R)**

Dari Hasil Regresi diperoleh nilai R sebesar 0.980459 artinya bahwa derajat keeretan antara variabel Pertumbuhan Pendapatan Perkapita (PDBK), Tingkat Inflasi (INF), Suku Bunga Pinjaman (SB), Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT), dan Jumlah Pengguna Internet (JPI) terhadap Transaksi Judi *Online* (TJO) menggambarkan hubungan yang sangat erat.

b. Koefisien Determinasi

Efisien determinasi (R Squared) menunjukkan besarnya kontribusi atau proporsi persentase variabel bebas yaitu variabel Pertumbuhan Pendapatan Perkapita (PDBK), Tingkat Inflasi (INF), Suku Bunga Pinjaman (SB), Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT), dan Jumlah Pengguna Internet (JPI) dalam menjelaskan variabel terikat Transaksi Judi *Online* (TJO). Berdasarkan hasil regresi didapatkan nilai R Squared sebesar 0.980459, artinya kontribusi sebesar 98,04% sedangkan sisanya sebesar 0,0196% dijelaskan oleh variabel lain diluar dari model estimasi ini atau berada pada *disturbance error term*

2. Interpretasi Hasil

Dari Hasil Regresi diatas maka model ekonometrikanya yaitu :

$LOG(TJO)_t = \beta_0 + \beta_1 LOG(PDBK)_t + \beta_2 INF_t + \beta_3 SB_t + \beta_4 TPT_t + \beta_5 JPI_t + \varepsilon_t$ Interpretasi hasil model sebagai berikut :

$LOG(TJO)_t = 2551.664 + 0.476046 LOG(PDBK)_t - 0.003023 INF_t - 0.003393 SB_t + 0.017953 TPT_t - 9.30E-5 JPI_t + \varepsilon_t$

Koefisien $\beta_0 = 2551.664$, artinya nilai tersebut menunjukkan bahwa jika variabel Pertumbuhan Pendapatan Perkapita (PPP), Tingkat Inflasi (TI), Suku Bunga Pinjaman (SBP), Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT), dan Jumlah Pengguna Internet (JPI) turun maka Transaksi Judi *Online* akan naik sebesar

2551.664% dan jika dilihat dari hasil olahan diketahui nilai probabilitasnya sebesar 0.0003 ($\alpha > 0.05$) yang berarti signifikan. Artinya dapat disimpulkan bahwa benar jika prediksi tingkat transaksi judi online bertambah sebesar jika mengabaikan variabel bebas diatas.

Koefisien $\beta_1 = 0.476046$, artinya jika Pertumbuhan Pendapatan Perkapita (PDBK) naik maka Transaksi Judi Online akan naik juga sebesar 47,6%, dan jika dilihat dari hasil olahan diatas ternyata signifikan dikarenakan nilai probabilitasnya 0.0370 ($\alpha > 5\%$)

Koefisien $\beta_2 = -0.003393$, artinya jika Tingkat Inflasi (INF) turun diperkirakan Transaksi Judi Online akan naik sebesar 0.03%, dan jika dilihat dari hasil olahan diatas ternyata signifikan dikarenakan nilai probabilitasnya 0.1007 ($\alpha > 10\%$).

Koefisien $\beta_3 = -0.003393$, artinya jika Suku Bunga Pinjaman (SB) turun diperkirakan Transaksi Judi Online akan naik sebesar 14,00%, dan jika dilihat dari hasil olahan diatas ternyata tidak signifikan dikarenakan nilai probabilitasnya 0.0003 ($\alpha > 1\%$).

Koefisien $\beta_4 = 0.017953$, artinya jika Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) naik diperkirakan Transaksi Judi Online akan naik juga sebesar 2,37%, dan jika dilihat dari hasil olahan diatas ternyata tidak signifikan dikarenakan nilai probabilitasnya 0.0098 ($\alpha > 1\%$).

Koefisien $\beta_5 = -9.03E-05$, artinya jika Jumlah Pengguna Internet (JPI) turun diperkirakan Transaksi Judi Online akan naik sebesar 9,03%, dan jika dilihat dari hasil olahan diatas ternyata signifikan dikarenakan nilai probabilitasnya 0.0115 ($\alpha > 1\%$).

3. Pengujian (Test Diagnostic)

a. Uji Parsial (Uji t)

Uji t statistik dilakukan untuk menunjukkan seberapa besar pengaruh variabel bebas secara individual atau masing masing dalam menjelaskan variabel terikat.

Tabel 4.8 Hasil Uji Parsial (Uji t)

Dependent Variable: LOG(TJO)
Method: Least Squares
Date: 02/22/25 Time: 16:05
Sample: 2015 2024
Included observations: 10

Variable	Coefficient	Std. Error	t-Statistic	Prob.
C	2551.664	219.4313	11.62853	0.0003
LOG(PDBK)	0.476046	0.154652	3.078182	0.0370
INF	-0.003023	0.001422	-2.125874	0.1007
SB	-0.003393	0.000300	-11.32141	0.0003
TPT	0.017953	0.003875	4.632606	0.0098
JPI	-9.30E-05	2.10E-05	-4.425183	0.0115
R-squared	0.980459	Mean dependent var		4.712229
Adjusted R-squared	0.956033	S.D. dependent var		1.712788
S.E. of regression	0.359141	Akaike info criterion		1.073508
Sum squared resid	0.515930	Schwarz criterion		1.255059
Log likelihood	0.632460	Hannan-Quinn criter.		0.874347
F-statistic	40.14008	Durbin-Watson stat		2.509241
Prob(F-statistic)	0.001638			

Sumber : Eviews 12, diolah 2025

Rumus t-hitung sebagai berikut

$$th = \frac{\beta_i}{Se \beta_i}$$

Dimana :

β_i = koefisien regresi variabel

Se β_i = Standar error dari masing-masing koefisien

Jika dimasukkan nilai setiap koefisien ke dalam rumus tersebut maka menjadi sebagai berikut :

a. Pertumbuhan Pendapatan Perkapita

$$th = \frac{0.476046}{0.154652} = 3.078182$$

b. Tingkat Inflasi

$$th = \frac{-0.003023}{0.001422} = -2.125874$$

c. Suku Bunga Pinjaman (SB)

$$th = \frac{-0.003393}{0.000300} = -11.32141$$

d. Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT)

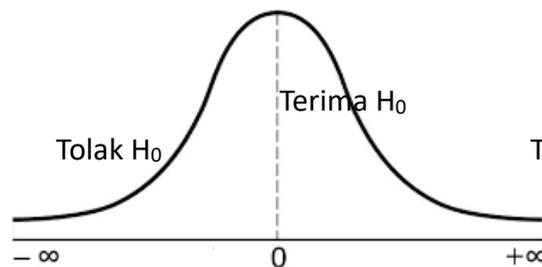
$$th = \frac{0.017953}{0.003875} = 4.632606$$

e. Jumlah Pengguna Internet (JPI)

$$th = \frac{-9.30E-05}{2.10E-05} = -4.425183$$

Adapun dalam penelitian ini untuk melihat nilai tabel dengan cara mencari $df = (n-k) = 10-6 = 4$ dengan $(\alpha=10\%)$ maka nilai tabel sebesar ± 2.13185

Terima H_0 jika $-t_{tabel} < t_{hitung} < t_{tabel}$, hal lain tolak H_0 atau dalam distribusi kurva normal t dapat digambarkan sebagai berikut :



Kesimpulan

a. t_{hitung} Pertumbuhan Pendapatan Perkapita (PDBK) (3.078182), atau dalam kriteria ujia $-2.13185 < 3.078182 > 2.13185$, **maka tolak H_0 atau terima H_a** artinya ada hubungan yang signifikan antara Pertumbuhan Pendapatan Perkapita (PDBK) terhadap Transaksi Judi *Online* (TJO). Begitupun dari hasil olahan menyatakan signifikan dengan probabilitas 0.0370 atau berada pada alpha ($\alpha = > 5\%$).

b. t_{hitung} Tingkat Inflasi (INF) (-2.125874), atau dalam kriteria uji $-2.125874 < 2.13185 < -2.125874$ maka terima H_0 artinya tidak ada hubungan yang signifikan antara Tingkat Inflasi (INF) terhadap Transaksi Judi *Online* (TJO). Namun dari hasil olahan menyatakan signifikan dengan probabilitas 0.1007 atau pada alpha ($\alpha = > 10\%$).

c. t_{hitung} Suku Bunga Pinjaman (SB) (-11.32141), atau dalam kriteria uji $-2.13185 < -11.321.141 < 2.13185$ maka terima H_0 artinya tidak ada hubungan yang signifikan antara Suku Bunga Pinjaman (SBP) terhadap Transaksi Judi *Online* (TJO). Namun dari hasil olahan menyatakan signifikan dengan probabilitas 0.0003 atau berada pada alpha ($\alpha = > 1\%$).

d. t_{hitung} Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) (4.632606) atau dalam kriteria ujia $-2.13185 < 4.632606 > 2.13185$, **maka tolak H_0 atau terima H_a** artinya ada hubungan yang signifikan antara Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) terhadap Transaksi Judi *Online* (TJO). Begitupun dari hasil olahan menyatakan signifikan dengan probabilitas 0.0098 atau berada pada alpha ($\alpha = > 1\%$).

e. t_{hitung} Jumlah Pengguna Internet (JPI) (-4.425183) atau dalam kriteria uji $-2.13185 < -4.425183 < 2.13185$ maka tolak H_0 artinya tidak ada hubungan yang signifikan antara Jumlah Pengguna Internet (JPI) terhadap Transaksi Judi *Online* (TJO). Namun dari hasil olahan menyatakan signifikan dengan probabilitas 0.0115 atau berada pada alpha ($\alpha = > 1\%$).

b. Uji Simultan (Uji F)

Uji Simultan (Uji-F) bertujuan untuk pengujian signifikansi semua variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel terikat.

Tabel 4.9 Hasil Uji Simultan (Uji F)

R-squared	0.980459	Mean dependent var	4.712229
Adjusted R-squared	0.956033	S.D. dependent var	1.712788
S.E. of regression	0.359141	Akaike info criterion	1.073508
Sum squared resid	0.515930	Schwarz criterion	1.255059
Log likelihood	0.632460	Hannan-Quinn criter.	0.874347
F-statistic	40.14008	Durbin-Watson stat	2.509241
Prob(F-statistic)	0.001638		

Sumber : Eviews 12, olahan penulis 2025

Dimana rumus mencari F hitung adalah :

$$F = \frac{R^2/K-1}{(1-R^2)/(n-k)}$$

Dimana :

k = Jumlah parameter yang diestimasi

n = Jumlah data yang di observasi

F hitung adalah sebagai berikut :

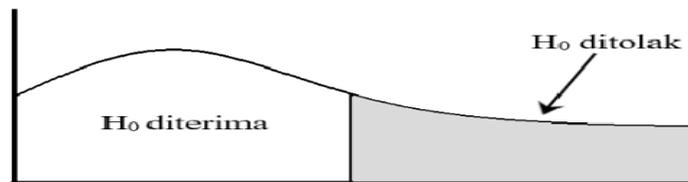
$$F = \frac{0.980459^2/6-1}{(1-0.980459^2)/(10-6)} = 40.14008$$

Dari hasil regresi didapati variabel Pertumbuhan Pendapatan Perkapita (PDBK), Tingkat Inflasi (INF), Suku Bunga Pinjaman (SB), Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT), dan Jumlah Pengguna Internet (JPI) terhadap Transaksi Judi *Online* (TJO) memiliki nilai probabilitas sebesar 0.001638.

Nilai F_{hitung} akan dibandingkan dengan $F_{tabel} = F(\alpha, n-k-1)$ dengan derajat kesalahan $\alpha = 10\%$, maka $F_{tabel} = (10\% ; df1 = k - 1; df2 = n - k) = (0.1 ; df1 = 6 - 1; df2 = 10 - 6) = (0,1; 5; 4)$ dengan demikian nilai F_{tabel} adalah 15,522.

Kriteria Uji

Terima H_0 jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, hal lain tolak H_0 . Atau dalam distribusi Kurva F dapat digambarkan sebagai berikut :



*F*tabel

Kesimpulan yaitu $40.14008 > 15.522$ berarti tolak H_0 atau terima H_a , dan jika dilihat dari olahan *Eviews*, nilai probabilitasnya 0.001638 atau berada pada alpha 1% yang berarti signifikan. Sehingga ada hubungan yang secara serentak antara variabel Pertumbuhan Pendapatan Perkapita (PDBK), Tingkat Inflasi (INF), Suku Bunga Pinjaman (SB), Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT), dan Jumlah Pengguna Internet (JPI) terhadap Transaksi Judi *Online* (TJO).

c. Uji Asumsi Klasik

1. Uji Multikolinearitas

Tabel 4.10 Hasil Uji Multikolinearitas

Variance Inflation Factors
Date: 02/25/25 Time: 12:38
Sample: 2015 2024
Included observations: 10

Variable	Coefficient Variance	Uncentered VIF	Centered VIF
C	48150.07	3733070.	NA
LOG(PDBK)	0.023917	90.68425	3.132020
INF	2.02E-06	15.12793	1.883840
SB	8.98E-08	3754754.	1.370870
TPT	1.50E-05	343.1124	2.075766
JPI	4.41E-10	18087.56	2.946229

Sumber : *Eviews* 12, diolah 2025

Salah satu cara untuk melihat adanya atau tidak multikolinearitas pada suatu model regresi ialah dengan melihat nilai *Variance Inflation Factor* (VIF) dengan ketentuan terbebas dari masalah multikolinearitas jika $VIF < 10$. Dari hasil uji diatas menunjukkan nilai *Centered VIF* variabel Pertumbuhan Pendapatan Perkapita (PDBK), Tingkat Inflasi (INF), Suku Bunga Pinjaman (SB), Tingkat Pengangguran

Terbuka (TPT), dan Jumlah Pengguna Internet (JPI) berada dibawah 10 yang berarti bahwa variabel tersebut tidak terjadi masalah multikolinearitas.

1. Uji Heterokedastisitas

Tabel 4.11 Uji Heterokedastisitas

Heteroskedasticity Test: Breusch-Pagan-Godfrey			
Null hypothesis: Homoskedasticity			
F-statistic	3.065302	Prob. F(5,4)	0.1502
Obs*R-squared	7.930304	Prob. Chi-Square(5)	0.1601
Scaled explained SS	0.923608	Prob. Chi-Square(5)	0.9685

Sumber : Eviews 12, diolah 2025

Berdasarkan hasil pengujian diatas diperoleh nilai p value yang ditunjukkan dengan nilai Prob. Chi Square (7) pada *OBS*R-Squared* yaitu sebesar 0.1601. Oleh karena itu p value $0.1601 > 0.05$ maka hal ini menunjukkan tidak terjadi masalah heterokedastisitas.

2. Uji Autokorelasi

Tabel 4.12 Uji Autokorelasi

Breusch-Godfrey Serial Correlation LM Test:			
Null hypothesis: No serial correlation at up to 2 lags			
F-statistic	0.886293	Prob. F(2,2)	0.5301
Obs*R-squared	4.698598	Prob. Chi-Square(2)	0.0954

Sumber : Eviews 12, diolah 2025

Berdasarkan hasil pengujian diatas nilai p value yang ditunjukkan dengan nilai Prob. Chi Square(2) pada *Obs*R-Squared* yaitu sebesar 0.0954. Oleh karena p value $0.0954 < 0,05$ maka hal ini menunjukkan tidak terjadi masalah autokorelasi. Selain itu pengujian juga dapat dilakukan dengan melihat nilai Durbin Watson sebesar 2.509241, artinya model yang digunakan sudah terbebas dari masalah autokorelasi.

4.4 Indikator yang Mempengaruhi Pinjaman dan Judi *Online* di Indonesia

4.4.1 Karakteristik Responden

1. Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 4.13 Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Laki-Laki	37	37%
Perempuan	63	63%
Total	100	100%

Sumber : Googleform, diolah 2025

Berdasarkan tabel di atas dapat diambil kesimpulan bahwa dari total 100 responden mayoritas responden yang menjadi sampel adalah berjenis kelamin Perempuan dengan presentase sebanyak 63% dan untuk laki-laki sebanyak 37%.

2. Berdasarkan Usia

Tabel 4.14 Berdasarkan Usia

Usia	Jumlah	Persentase
12-27	96	96%
24-39	4	4%
Total	100	100%

Sumber : Googleform, diolah 2025

Berdasarkan data di atas dapat diambil kesimpulan dari total 100 responden, usia 12-27 tahun sebanyak 96 responden, usia 24-39 tahun sebanyak 4 responden. Hal ini menyatakan bahwa pengguna pinjaman dan judi *online* mayoritas dari Gen Z dimana dengan jumlah usia terbanyak yaitu 12-27 tahun dengan jumlah 96 responden.

3. Berdasarkan Wilayah

Tabel 4.15 Berdasarkan Wilayah

Wilayah	Jumlah	Persentase
Sumatera	38	38%
Jawa	23	23%
Kalimantan	17	17%
Sulawesi	7	7%
Papua	15	15%
Total	100	100%

Sumber : Googleform, diolah 2025

Dari hasil olahan data diatas dapat dilihat berdasarkan Wilayah Sumatera memiliki jumlah responden sebanyak 38 atau 38% responden, Jawa memiliki jumlah responden sebanyak 23 atau 23%, Kalimantan memiliki jumlah responden sebanyak 17 atau 17%, Sulawesi memiliki jumlah responden sebanyak 7 atau 7%, Papua memiliki jumlah responden sebanyak 15 atau 15% responden.

4. Berdasarkan Status Responden

Tabel 4.16 Berdasarkan Status Responden

Status	Jumlah	Persentase
Pelajar	2	2%
Mahasiswa/Mahasiswi	48	48%
Guru	7	7%
Operator Paud	1	1%
Admin	2	2%
Karyawan Swasta	30	30%
Pengusaha	1	1%
Wiraswasta	8	8%
Pengangguran	1	1%
Total	100	100%

Sumber : Googleform, diolah 2025

Berdasarkan tabel diatas dapat diambil kesimpulan dari 100 responden, mayoritas responden yang berstatus pelajar sebanyak 2 responden, Mahasiswa/Mahasiswi sebanyak 48 responden, Guru sebanyak 7 responden,

Operator Paud sebanyak 1 responden, Karyawan Swasta sebanyak 30 responden, Pengusaha sebanyak 1 responden, Wiraswasta sebanyak 8 responden dan pengangguran 1 responden.

5. Berdasarkan Pendapatan Bulanan

Tabel 4.17 Berdasarkan Pendapatan Bulanan

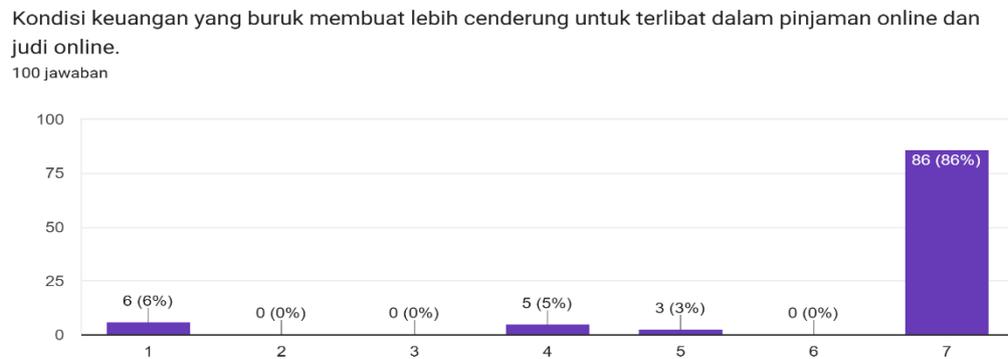
Pendapatan	Jumlah	Persentase
<Rp.3.000.000	61	61%
Rp. 3.000.000 – Rp. 5.000.000	25	25%
Rp. 5.000.000 – Rp. 10.000.000	12	12%
>Rp.10.000.000	2	2%
Total	100	100%

Sumber : Googleform, diolah 2025

Berdasarkan tabel diatas dapat diambil kesimpulan dari 100 responden, mayoritas responden yang Pendapatan sebesar <Rp.3.000.000 perbulan sebanyak 61 responden, Pendapatan sebesar Rp. 3.000.000 – Rp. 5.000.000 sebanyak 25 responden, Pendapatan sebesar Rp. 5.000.000 – Rp. 10.000.000 sebanyak 12 responden dan pendapatan sebesar >Rp. 10.000.000 sebesar 2 responden.

4.4.2 Pernyataan Kuisioner

1. Kondisi keuangan yang buruk membuat lebih cenderung untuk terlibat dalam pinjaman *online* dan judi *online*.



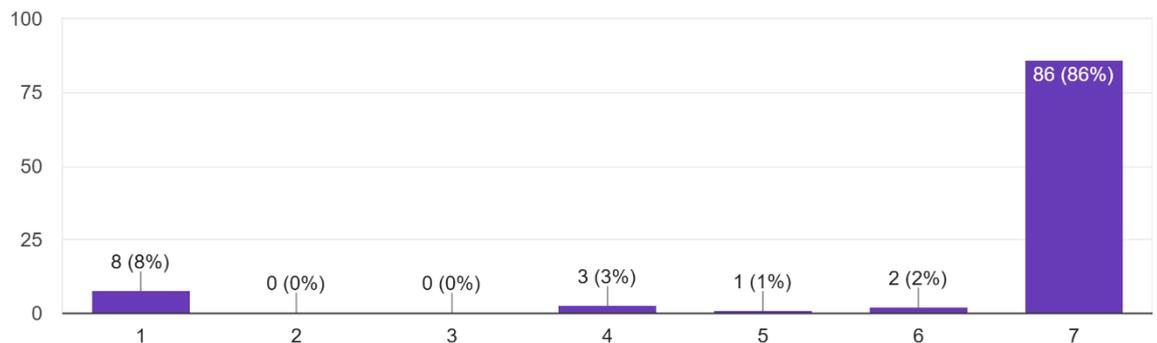
Sumber : Googleform, diolah 2025

Gambar 4.16 Kondisi keuangan yang buruk membuat lebih cenderung untuk terlibat dalam pinjaman *online* dan judi *online*.

Pernyataan dari hasil kuesioner Kondisi keuangan yang buruk membuat lebih cenderung untuk terlibat dalam pinjaman *online* dan judi *online*, dapat dilihat dari olahan data diatas sebanyak 86% (86 responden) setuju dengan Kondisi keuangan yang buruk membuat lebih cenderung untuk terlibat dalam pinjaman *online* dan judi *online* dan sebanyak 6% (6 responden) netral dengan Kondisi keuangan yang buruk membuat lebih cenderung untuk terlibat dalam pinjaman *online* dan judi *online*, dan 5% (5 responden) dengan Kondisi keuangan yang buruk membuat lebih cenderung untuk terlibat dalam pinjaman *online* dan judi *online*.

2. Kondisi keuangan yang sulit mendorong untuk mengambil pinjaman *online* agar bisa berjudi *online*

Kondisi keuangan yang sulit mendorong untuk mengambil pinjaman online agar bisa berjudi online
100 jawaban



Sumber : Googleform, diolah 2025

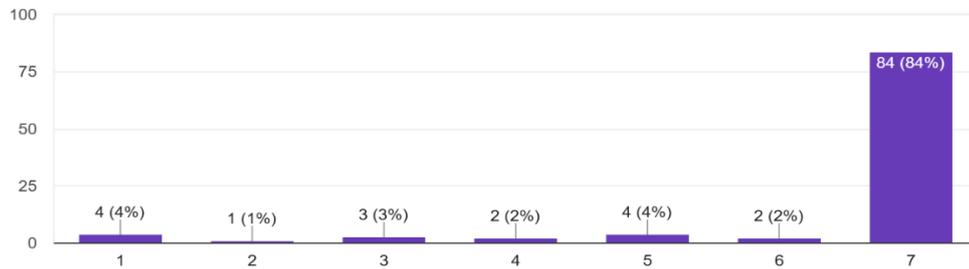
Gambar 4.17 Kondisi keuangan yang sulit mendorong untuk mengambil pinjaman *online* agar bisa berjudi *online*

Pernyataan dari hasil kuesioner Kondisi keuangan yang sulit mendorong untuk mengambil pinjaman *online* agar bisa berjudi *online*, dapat dilihat dari olahan data diatas sebanyak 86% (86 responden) setuju dengan Kondisi keuangan yang buruk membuat lebih cenderung untuk terlibat dalam pinjaman *online* dan judi *online* dan sebanyak 3% (3 responden) netral Kondisi keuangan yang sulit mendorong untuk mengambil pinjaman *online* agar bisa berjudi *online*, dan 8% (8 responden) dengan Kondisi keuangan yang sulit mendorong untuk mengambil pinjaman *online* agar bisa berjudi *online*

3. Ketersediaan aplikasi pinjaman dan judi *online* mempengaruhi keputusan untuk lebih sering menggunakan pinjaman *online* berjudi *online*.

Ketersediaan aplikasi pinjaman dan judi online mempengaruhi keputusan untuk lebih sering menggunakan pinjaman online berjudi online.

100 jawaban



Sumber : Googleform, diolah 2025

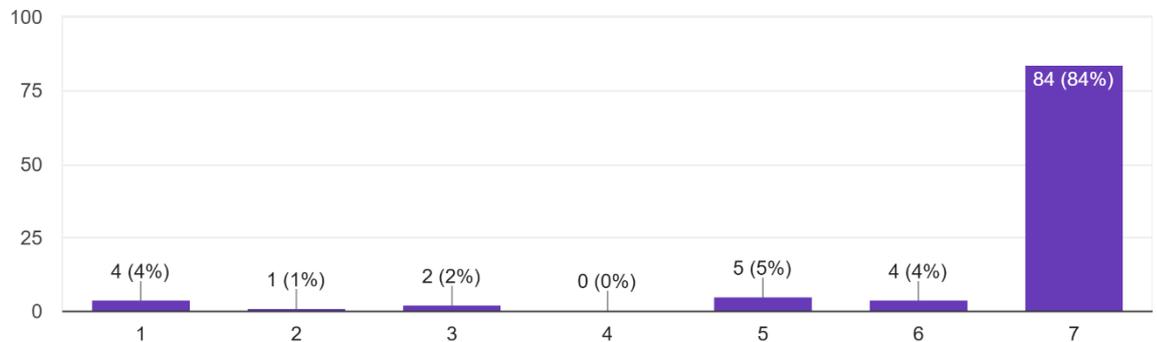
Gambar 4.18 Ketersediaan aplikasi pinjaman dan judi *online* mempengaruhi keputusan untuk lebih sering menggunakan pinjaman *online* berjudi *online*.

Pernyataan dari hasil kuesioner Ketersediaan aplikasi pinjaman dan judi *online* mempengaruhi keputusan untuk lebih sering menggunakan pinjaman *online* berjudi *online*., dapat dilihat dari olahan data diatas sebanyak 84% (84 responden) setuju dengan Ketersediaan aplikasi pinjaman dan judi *online* mempengaruhi keputusan untuk lebih sering menggunakan pinjaman *online* berjudi *online* dan sebanyak 2% (2 responden) netral dengan Ketersediaan aplikasi pinjaman dan judi *online* mempengaruhi keputusan untuk lebih sering menggunakan pinjaman *online* berjudi *online*, dan 4% (4 responden) dengan Ketersediaan aplikasi pinjaman dan judi *online* mempengaruhi keputusan untuk lebih sering menggunakan pinjaman *online* berjudi *online*.

4. Kemudahan dalam melakukan transaksi, baik untuk pinjaman maupun judi *online*, mempengaruhi keputusan untuk terlibat dalam kedua aktivitas tersebut.

Kemudahan dalam melakukan transaksi, baik untuk pinjaman maupun judi online, mempengaruhi keputusan untuk terlibat dalam kedua aktivitas tersebut.

100 jawaban



Sumber : Googleform, diolah 2025

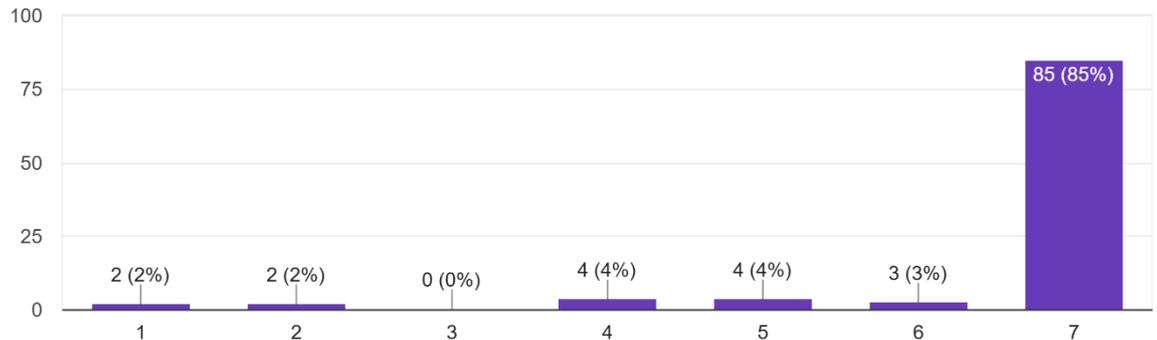
Gambar 4.19 Kemudahan dalam melakukan transaksi, baik untuk pinjaman maupun judi *online*, mempengaruhi keputusan untuk terlibat dalam kedua aktivitas tersebut.

Pernyataan dari hasil kuesioner Kemudahan dalam melakukan transaksi, baik untuk pinjaman maupun judi *online*, mempengaruhi keputusan untuk terlibat dalam kedua aktivitas tersebut., dapat dilihat dari olahan data diatas sebanyak 84% (84 responden) setuju dengan Kemudahan dalam melakukan transaksi, baik untuk pinjaman maupun judi *online*, mempengaruhi keputusan untuk terlibat dalam kedua aktivitas tersebut dan sebanyak 0% (0 responden) netral dengan Kemudahan dalam melakukan transaksi, baik untuk pinjaman maupun judi *online*, mempengaruhi keputusan untuk terlibat dalam kedua aktivitas tersebut, dan 4% (4 responden) dengan Kemudahan dalam melakukan transaksi, baik untuk pinjaman maupun judi *online*, mempengaruhi keputusan untuk terlibat dalam kedua aktivitas tersebut

5. Ketersediaan informasi yang jelas tentang pinjaman dan judi *online* mempengaruhi keputusan untuk terlibat dalam kedua aktivitas tersebut.

Ketersediaan informasi yang jelas tentang pinjaman dan judi online mempengaruhi keputusan untuk terlibat dalam kedua aktivitas tersebut.

100 jawaban



Sumber : Googleform, diolah 2025

Gambar 4.20 Ketersediaan informasi yang jelas tentang pinjaman dan judi *online* mempengaruhi keputusan untuk terlibat dalam kedua aktivitas tersebut.

Pernyataan dari hasil kuesioner Ketersediaan informasi yang jelas tentang pinjaman dan judi *online* mempengaruhi keputusan untuk terlibat dalam kedua aktivitas tersebut., dapat dilihat dari olahan data diatas sebanyak 85% (85 responden) setuju dengan Ketersediaan informasi yang jelas tentang pinjaman dan judi *online* mempengaruhi keputusan untuk terlibat dalam kedua aktivitas tersebut.

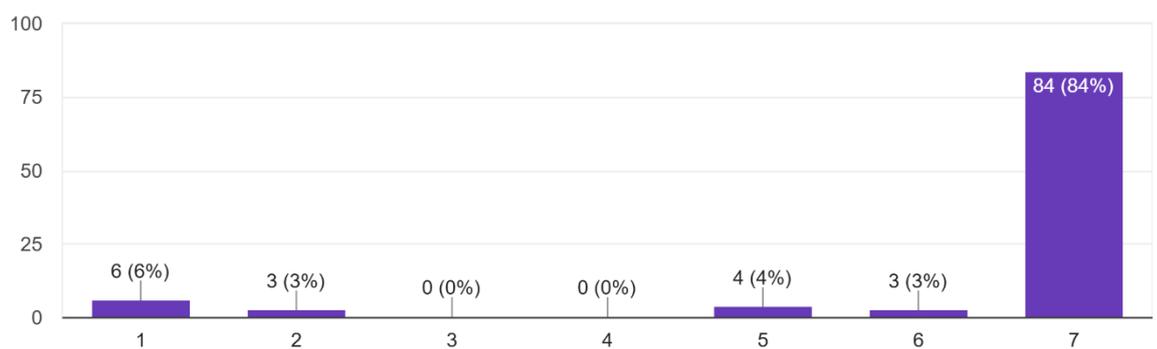
dan sebanyak 4% (4 responden) netral dengan Ketersediaan informasi yang jelas tentang pinjaman dan judi *online* mempengaruhi keputusan untuk terlibat dalam kedua aktivitas tersebut.

, dan 2% (2 responden) tidak setuju dengan Ketersediaan informasi yang jelas tentang pinjaman dan judi *online* mempengaruhi keputusan untuk terlibat dalam kedua aktivitas tersebut..

6. Merasakan sensasi adrenalin yang kuat saat berjudi *online*.

Merasakan sensasi adrenalin yang kuat saat berjudi online.

100 jawaban



Sumber : Googleform, diolah 2025

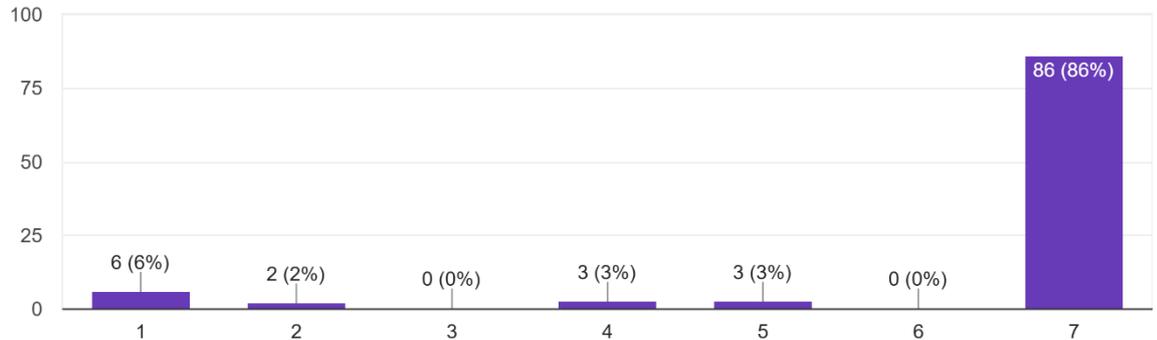
Gambar 4.21 Merasakan sensasi adrenalin yang kuat saat berjudi *online*

Pernyataan dari hasil kuesioner Merasakan sensasi adrenalin yang kuat saat berjudi *online*, dapat dilihat dari olahan data diatas sebanyak 84% (84 responden) setuju dengan Merasakan sensasi adrenalin yang kuat saat berjudi *online* dan sebanyak 0% (0 responden) netral dengan Merasakan sensasi adrenalin yang kuat saat berjudi *online*, dan 6% (6 responden) dengan Merasakan sensasi adrenalin yang kuat saat berjudi *online*.

7. Merasa bahwa emosi sering mempengaruhi keputusan untuk berjudi *online*.

Merasa bahwa emosi sering mempengaruhi keputusan untuk berjudi online.

100 jawaban



Sumber : Googleform, diolah 2025

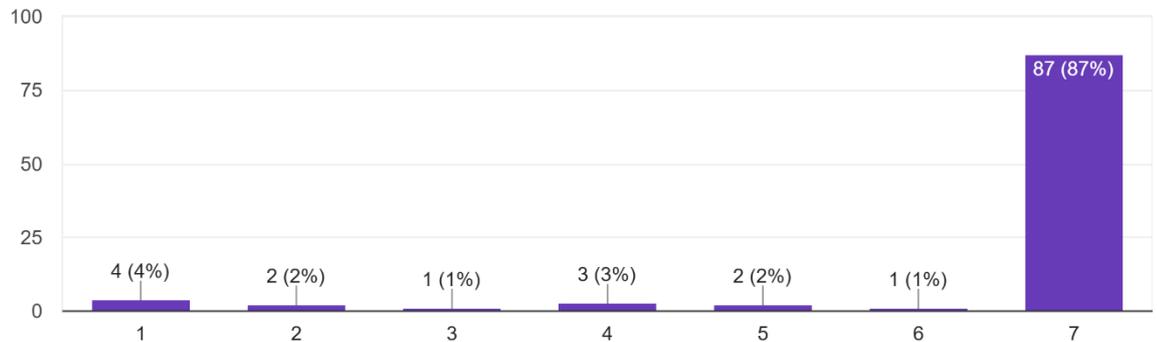
Gambar 4.22 Merasa bahwa emosi sering mempengaruhi keputusan untuk berjudi *online*.

Pernyataan dari hasil kuesioner Merasa bahwa emosi sering mempengaruhi keputusan untuk berjudi *online*, dapat dilihat dari olahan data diatas sebanyak 86% (86 responden) setuju dengan Merasa bahwa emosi sering mempengaruhi keputusan untuk berjudi *online* dan sebanyak 3% (3 responden) netral dengan Merasa bahwa emosi sering mempengaruhi keputusan untuk berjudi *online*, dan 6% (6 responden) dengan Merasa bahwa emosi sering mempengaruhi keputusan untuk berjudi *online*.

8. Merasa sulit untuk berhenti bermain judi *online* meskipun tahu itu merugikan

Merasa sulit untuk berhenti bermain judi online meskipun tahu itu merugikan.

100 jawaban



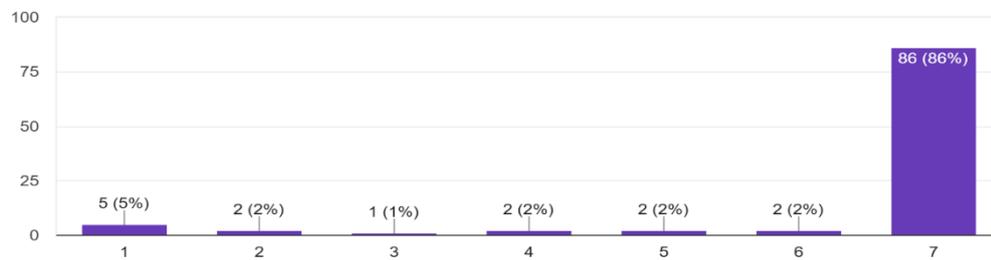
Sumber : Googleform, diolah 2025

Gambar 4.23 Merasa sulit untuk berhenti bermain judi *online* meskipun tahu itu merugikan

Pernyataan dari hasil kuesioner Merasa sulit untuk berhenti bermain judi *online* meskipun tahu itu merugikan, dapat dilihat dari olahan data diatas sebanyak 87% (87 responden) setuju dengan Merasa sulit untuk berhenti bermain judi *online* meskipun tahu itu merugikan dan sebanyak 3% (3 responden) netral dengan Merasa sulit untuk berhenti bermain judi *online* meskipun tahu itu merugikan, dan 4% (4 responden) dengan Merasa sulit untuk berhenti bermain judi *online* meskipun tahu itu merugikan.

9. Merasa lebih nyaman berjudi *online* jika teman-teman juga melakukannya.

Merasa lebih nyaman berjudi online jika teman-teman juga melakukannya.
100 jawaban



Sumber : Googleform, diolah 2025

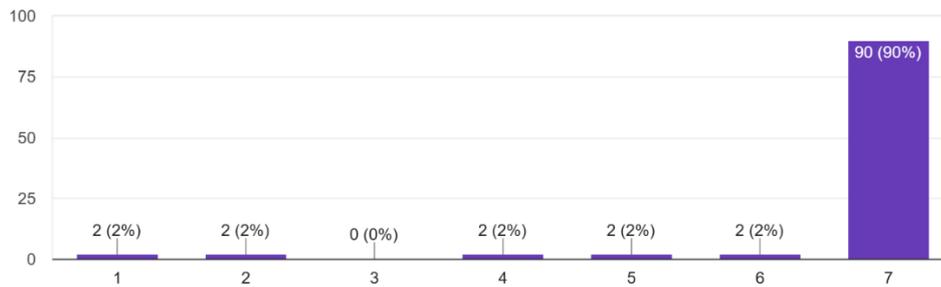
Gambar 4.24 Merasa lebih nyaman berjudi *online* jika teman-teman juga melakukannya.

Pernyataan dari hasil kuesioner Merasa lebih nyaman berjudi *online* jika teman-teman juga melakukannya., dapat dilihat dari olahan data diatas sebanyak 86% (86 responden) setuju dengan Merasa lebih nyaman berjudi *online* jika teman-teman juga melakukannya.dan sebanyak 2% (2 responden) netral dengan Merasa lebih nyaman berjudi *online* jika teman-teman juga melakukannya., dan 5% (5 responden) dengan Merasa lebih nyaman berjudi *online* jika teman-teman juga melakukannya.

10. Percaya bahwa kesadaran yang lebih tinggi tentang pinjaman *online* dapat mengurangi masalah utang di masyarakat.

Percaya bahwa kesadaran yang lebih tinggi tentang pinjaman online dapat mengurangi masalah utang di masyarakat.

100 jawaban



Sumber : Googleform, diolah 2025

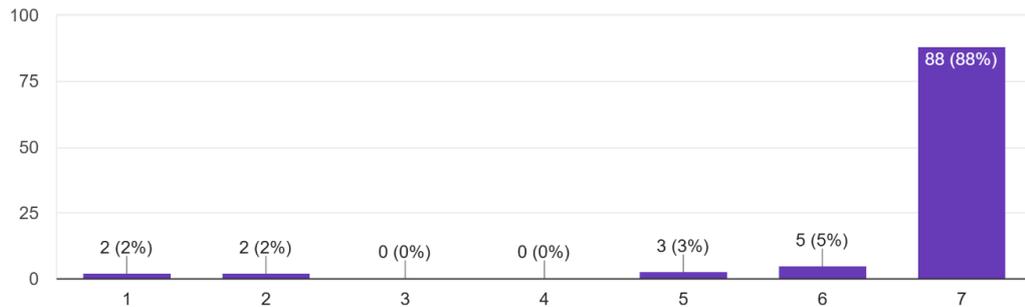
Gambar 4.25 Percaya bahwa kesadaran yang lebih tinggi tentang pinjaman *online* dapat mengurangi masalah utang di masyarakat.

Pernyataan dari hasil kuesioner Percaya bahwa kesadaran yang lebih tinggi tentang pinjaman *online* dapat mengurangi masalah utang di masyarakat, dapat dilihat dari olahan data diatas sebanyak 90% (90 responden) setuju dengan Percaya bahwa kesadaran yang lebih tinggi tentang pinjaman *online* dapat mengurangi masalah utang di masyarakat dan sebanyak 2% (2 responden) netral dengan Percaya bahwa kesadaran yang lebih tinggi tentang pinjaman *online* dapat mengurangi masalah utang di masyarakat, dan 2% (2 responden) dengan Percaya bahwa kesadaran yang lebih tinggi tentang pinjaman *online* dapat mengurangi masalah utang di masyarakat.

11. Merasa bahwa akses yang mudah ke pinjaman *online* dapat menyebabkan orang-orang di sekitar mengambil keputusan keuangan yang buruk.

Merasa bahwa akses yang mudah ke pinjaman online dapat menyebabkan orang-orang di sekitar mengambil keputusan keuangan yang buruk.

100 jawaban



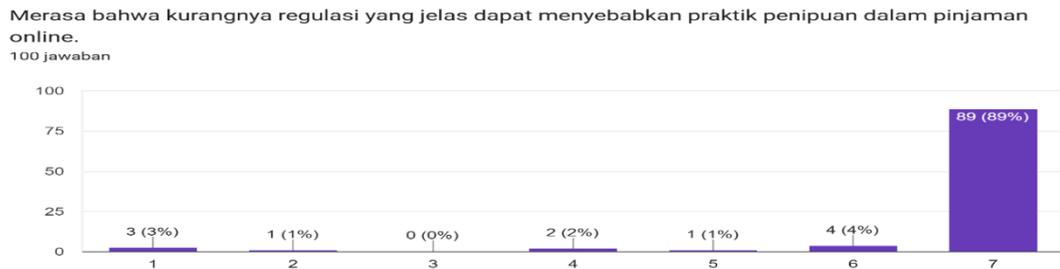
Sumber : Googleform, diolah 2025

Gambar 4.26 Merasa bahwa akses yang mudah ke pinjaman *online* dapat menyebabkan orang-orang di sekitar mengambil keputusan keuangan yang buruk.

Pernyataan dari hasil kuesioner Merasa bahwa akses yang mudah ke pinjaman *online* dapat menyebabkan orang-orang di sekitar mengambil keputusan keuangan yang buruk, dapat dilihat dari olahan data diatas sebanyak 88% (88 responden) setuju dengan Merasa bahwa akses yang mudah ke pinjaman *online* dapat menyebabkan orang-orang di sekitar mengambil keputusan keuangan yang buruk dan sebanyak 0% (0 responden) netral dengan Merasa bahwa akses yang mudah ke pinjaman *online* dapat menyebabkan orang-orang di sekitar mengambil keputusan keuangan yang buruk, dan 2% (2 responden) dengan Merasa

bahwa akses yang mudah ke pinjaman *online* dapat menyebabkan orang-orang di sekitar mengambil keputusan keuangan yang buruk.

12. Merasa bahwa kurangnya regulasi yang jelas dapat menyebabkan praktik penipuan dalam pinjaman *online*.



Sumber : Googleform, diolah 2025

Gambar 4.27 Merasa bahwa kurangnya regulasi yang jelas dapat menyebabkan praktik penipuan dalam pinjaman *online*.

Pernyataan dari hasil kuesioner Merasa bahwa kurangnya regulasi yang jelas dapat menyebabkan praktik penipuan dalam pinjaman *online*, dapat dilihat dari olahan data diatas sebanyak 90% (90 responden) setuju dengan Merasa bahwa kurangnya regulasi yang jelas dapat menyebabkan praktik penipuan dalam pinjaman *online* dan sebanyak 2% (2 responden) netral dengan Merasa bahwa kurangnya regulasi yang jelas dapat menyebabkan praktik penipuan dalam pinjaman *online*, dan 3% (3 responden) dengan Merasa bahwa kurangnya regulasi yang jelas dapat menyebabkan praktik penipuan dalam pinjaman *online*.

4.4.3 Hasil Penelitian Analisis SmartPLS

A. Analisa Outer Model

1. Uji Validitas

a) *Convergent Validity*

Convergent validity adalah salah satu dari pengukuran model pada indikator yang bersifat reflektif. *Convergent validity* bertujuan untuk mengetahui validitas setiap hubungan antara indikator dengan konstruk atau variabel latennya. Dimana dilihat dari skor butir pertanyaan dengan skor konstruknya atau melalui loading factor pada masing-masing indikator konstruk. Berdasarkan hasil analisis data pada *convergent validity* pada indikator-indikator pada masing-masing variabel, dapat dikemukakan sebagai berikut.

1. *Convergent validity* Pada Faktor Pinjaman dan Judi *Online*

Dalam Indikator konstruk pada faktor pinjaman dan judi *online* berjumlah 15 indikator konstruk. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai *convergent validity* melalui loading factor pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.18 Convergent validity Faktor Pinjaman dan Judi *Online* (F0)

Indikator	<i>Loading Factor</i>	<i>Rule Of Thumb</i>	Keterangan
F0.1	0.781	0.40	Memenuhi
F0.2	0.792	0.40	Memenuhi
F0.3	0.844	0.40	Memenuhi
F0.4	0.927	0.40	Memenuhi
F0.5	0.826	0.40	Memenuhi
F0.6	0.906	0.40	Memenuhi
F0.7	0.907	0.40	Memenuhi
F0.8	0.930	0.40	Memenuhi
F0.9	0.916	0.40	Memenuhi
F0.10	0.909	0.40	Memenuhi
F0.11	0.908	0.40	Memenuhi
F0.12	0.753	0.40	Memenuhi
F0.13	0.797	0.40	Memenuhi
F0.14	0.865	0.40	Memenuhi
F0.15	0.915	0.40	Memenuhi

Sumber : SmartPLS, olahan 2025

Berdasarkan dari data tabel 4.diatas menunjukan bahwa di dalam Dana Desa dengan 15 indikator tidak terdapat indikator yang tidak memenuhi kriteria. Dari pernyataan tersebut setelah dilakukannya pegolahan data menggunakan aplikasi Smart-PLS pernyataan tersebut memperoleh nilai loading factor F0.1 0.781, F0.2 0.792, F0.3 0.844, F0.4 0.927, F0.5 0.826, F0.6 0.906, F0.7 0.907, F0.8 0.930, F0.9 0.916, F0.10 0.909, F0.11 0.908, F0.12 0.753, F0.13 0.797, F0.14 0.865, F0.15 0.915 yang berarti > dari nilai Rule of Thumb 0,40.

Tabel 4.19 Convergent validity Faktor Teknologi

Indikator	<i>Loading Factor</i>	<i>Rule Of Thumb</i>	Keterangan
F1.1	0.848	0.40	Memenuhi
F1.2	0.866	0.40	Memenuhi
F1.3	0.820	0.40	Memenuhi
F1.4	0.844	0.40	Memenuhi
F1.5	0.882	0.40	Memenuhi
F1.6	0.705	0.40	Memenuhi
F1.7	0.885	0.40	Memenuhi
F1.8	0.791	0.40	Memenuhi
F1.9	0.899	0.40	Memenuhi
F1.10	0.769	0.40	Memenuhi
F1.11	0.836	0.40	Memenuhi
F1.12	0.873	0.40	Memenuhi

Sumber : SmartPLS, diolah 2025

Berdasarkan dari data tabel 4. diatas menunjukkan bahwa semua indikator di dalam Faktor Teknologi memperoleh nilai lebih besar dari Rule Of Thumb (> 0,40) yang menunjukkan semua indikator memenuhi kriteria atau dapat dikatakan valid terhadap Faktor Teknologi.

Tabel 4.20 Convergent validity Faktor Psikologis

Indikator	<i>Loading Factor</i>	<i>Rule Of Thumb</i>	Keterangan
F2.1	0.899	0.40	Memenuhi

F2.2	0.806	0.40	Memenuhi
F2.3	0.865	0.40	Memenuhi
F2.4	0.906	0.40	Memenuhi
F2.5	0.943	0.40	Memenuhi
F2.6	0.926	0.40	Memenuhi
F2.7	0.887	0.40	Memenuhi
F2.8	0.911	0.40	Memenuhi
F2.9	0.931	0.40	Memenuhi
F2.10	0.877	0.40	Memenuhi
F2.11	0.903	0.40	Memenuhi
F2.12	0.905	0.40	Memenuhi
F2.13	0.848	0.40	Memenuhi
F2.14	0.760	0.40	Memenuhi
F2.15	0.867	0.40	Memenuhi
F2.16	0.796	0.40	Memenuhi
F2.17	0.782	0.40	Memenuhi
F2.18	0.808	0.40	Memenuhi

Sumber : SmartPLS, diolah 2025

Berdasarkan dari data tabel 4. diatas menunjukkan bahwa semua indikator di dalam Faktor Psikologis memperoleh nilai lebih besar dari Rule Of Thumb ($> 0,40$) yang menunjukkan semua indikator memenuhi kriteria atau dapat dikatakan valid terhadap Faktor Psikologis.

Tabel 4.21 Convergent validity Faktor Sosial

Indikator	<i>Loading Factor</i>	<i>Rule Of Thumb</i>	Keterangan
F3.1	0.848	0.40	Memenuhi
F3.2	0.866	0.40	Memenuhi
F3.3	0.820	0.40	Memenuhi
F3.4	0.844	0.40	Memenuhi
F3.5	0.882	0.40	Memenuhi
F3.6	0.705	0.40	Memenuhi
F3.7	0.885	0.40	Memenuhi
F3.8	0.791	0.40	Memenuhi
F3.9	0.899	0.40	Memenuhi
F3.10	0.769	0.40	Memenuhi
F3.11	0.836	0.40	Memenuhi
F3.12	0.873	0.40	Memenuhi
F3.13	0.862	0.40	Memenuhi
F3.14	0.923	0.40	Memenuhi
F3.15	0.883	0.40	Memenuhi
F3.16	0.883	0.40	Memenuhi
F3.17	0.855	0.40	Memenuhi
F3.18	0.845	0.40	Memenuhi

Sumber : SmartPLS, diolah 2025

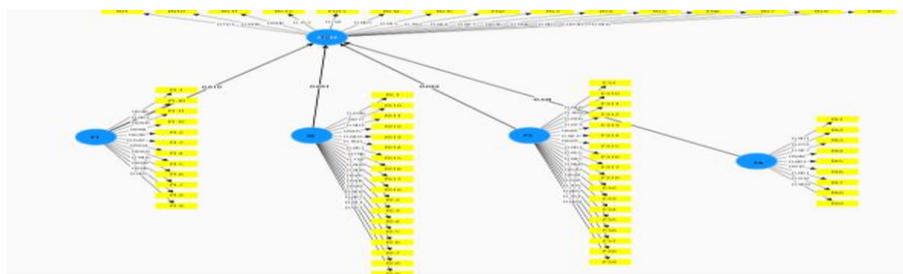
Berdasarkan dari data tabel 4. diatas menunjukkan bahwa semua indikator di dalam Faktor Sosial memperoleh nilai lebih besar dari Rule Of Thumb ($> 0,40$) yang menunjukkan semua indikator memenuhi kriteria atau dapat dikatakan valid terhadap Faktor Sosial.

Tabel 4.22 Convergent validity Faktor Religius Pinjaman *Online*

Indikator	Loading Factor	Rule Of Thumb	Keterangan
F4.1	0.901	0.40	Memenuhi
F4.2	0.853	0.40	Memenuhi
F4.3	0.927	0.40	Memenuhi
F4.4	0.948	0.40	Memenuhi
F4.5	0.891	0.40	Memenuhi
F4.6	0.912	0.40	Memenuhi
F4.7	0.981	0.40	Memenuhi
F4.8	0.932	0.40	Memenuhi
F4.9	0.920	0.40	Memenuhi

Sumber : SmartPLS, diolah 2025

Berdasarkan dari data tabel 4. diatas menunjukkan bahwa semua indikator di dalam Faktor Religius Pinjaman *Online* memperoleh nilai lebih besar dari Rule Of Thumb ($> 0,40$) yang menunjukkan semua indikator memenuhi kriteria atau dapat dikatakan valid terhadap Faktor Religius Pinjaman *Online*, adapun hasil evaluasi model pengukuran pada masing-masing indikator konstruk dari Convergent Validity melalui loading factor dapat juga dikemukakan pada gambar dibawah ini.



Sumber : SmartPLS, diolah 2025

Gambar 4.28 First Outer Loading

Berdasarkan Gambar First Outer Loading diatas, diketahui bahwa tidak terdapat indikator yang tidak memenuhi nilai loading faktor (>0.40). Hal ini berarti pengolahan uji validitas dapat dilakukan ke tahap selanjutnya, karena dari semua variabel tidak terdapat masalah loading faktor.

b). Discriminante Validity

Dalam analisis *discriminant validity* dimana model pengukuran pada masing-masing indikator konstruk bersifat reflektif dilakukan dengan cara melihat nilai *cross loading* pada masing-masing variabel. Dalam pengujian *discriminant validity* menggunakan *Average Variance Extracted* (AVE). Adapun parameter cross loading dalam menilai nilai *average variance extracted* untuk mengetahui tingkat validitas dari masing-masing indikator konstruk pada setiap variable Menurut sugiyono (2017:125) sebesar 0,3. Jika angka korelasi yang diperoleh lebih besar dari pada nilai standar maka pertanyaan tersebut valid atau signifikan (Sugiono, 2017). Hasil analisis discriminant validity dapat dikemukakan pada table di bawah ini.

Tabel 4.23 Discriminante Validity Pada Average Variance Extracted (AVE)

Faktor	Nilai AVE
(F1) Faktor Pinjaman dan Judi Online	0.752
(F1) Faktor Teknologi	0.763
(F2) Faktor Psikologis	0.756
(F3) Faktor Sosial	0.722
(F4) Faktor Religius Pinjaman Online	0.824

Sumber : SmartPLS, diolah 2025

Berdasarkan hasil running data Tabel 4.23 memperlihatkan nilai *average variance extracted* (AVE) pada masing-masing faktor telah memenuhi kriteria dalam *discriminant validity*. Adapun nilai AVE di masing-masing faktor yaitu F0 nilai AVE 0.752, F1 nilai AVE 0.763, F2 nilai AVE 0,756, F3 nilai AVE 0.722, dan F4 nilai AVE 0.824. Hal ini menunjukkan nilai yang lebih besar dari *average variance extracted* (AVE) (>0.30).

2. Uji Reabilitas

a). Composite Reability

Dalam melakukan uji reliabilitas yang bertujuan untuk membuktikan seberapa akurat, konsistensi dan ketepatan instrument didalam mengukur suatu konstruk. Penggunaan composite reliability bertujuan untuk menguji reliabilitas suatu konstruk (Ghozali dan Latan, 2012). Konstruk dinyatakan reliable jika nilai composite reliability maupun cronbach alpha > 0.70 (Ghozali & Latan, 2015). Hasil dari analisis data memperlihatkan sebagai berikut.

Tabel 4.24 Composite Reability

Faktor	Composite Reliability	Keputusan
F0	0.978	Reliabel
F1	0.975	Reliabel
F2	0.982	Reliabel
F3	0.979	Reliabel
F4	0.977	Reliabel

Sumber : SmartPLS, diolah 2025

Dari tabel diatas dapat dipahami bahwa masing-masing variabel yang digunakan dalam penelitian ini memiliki nilai reliabilitas yang berbeda-beda dengan nilai F0 0,978 ($>0,70$), F1 0.975 ($>0,70$), F2 0.982 ($>0,70$), F3 0.979

(>0,70) dan F_4 0.977 (>0,70). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa instrument pada variabel penelitian ini semuanya memiliki tingkat reliabilitas yang baik, atau dengan kata lain memiliki kehandalan (terpercaya) dan dapat digunakan untuk pengujian selanjutnya.

B. Evaluasi Model Struktural (*Inner Model*)

1. R-Square

Dalam Pengujian pada model strukturan (inner model) bertujuan untuk melihat hubungan antara variable. Pengukuran dilakukan dengan melihat nilai RSquare yang nantinya dapat diketahui tingkat variance terhadap perubahan variable independent terhadap variable dependent. Hasil analisis R-Square ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.25 R-Square

Faktor	R-Square
Pinjaman dan Judi online	0.953

Sumber : SmartPLS, diolah 2025

Berdasarkan Tabel 4. diatas yang memperlihatkan nilai R-Square faktor Pinjaman dan Judi *Online* sebesar 0.953 Hal tersebut menunjukkan bahwa varian pada faktor Informasi tentang ekonomi, faktor teknologi, faktor Psikologis, faktor sosial dan faktor religius pinjaman *online* sebesar 0.953 atau sebesar 95%.

2. F-Squared

F squared digunakan untuk menilai besarnya pengaruh antar variabel independen terhadap variabel dependen. Nilai f 0,02 sebagai kecil, 0,15 sebagai sedang dan nilai 0,35 sebagai besar. Nilai kurang dari 0,02 bisa

diabaikan atau tidak ada efek. Adapun nilai f squared dari analisis data tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 4.26 F-Squared

Faktor	F Squared
(F1) Faktor Teknologi → Pinjaman dan Judi <i>Online</i>	0.486
(F2) Faktor Psikologis → Pinjaman dan Judi <i>Online</i>	0.599
(F3) Faktor Sosial → Pinjaman dan Judi <i>Online</i>	0.002
(F4) Faktor Religius Pinjaman <i>Online</i> → Pinjaman dan Judi <i>Online</i>	0.208

Sumber : SmartPLS, diolah 2025

Berdasarkan Tabel diatas dapat dinyatakan bahwa pengujian f squared sebagai berikut:

1. Pengaruh Faktor Teknologi terhadap Pinjaman dan Judi *Online* memiliki nilai f squared sebesar 0.486. Hal ini mengidentifikasikan bahwa Pengaruh Faktor Teknologi terhadap Pinjaman dan Judi *Online* tergolong besar (kuat)
2. Pengaruh Faktor Psikologi terhadap Pinjaman dan Judi *Online* memiliki nilai f squared sebesar 0.599. Hal ini mengidentifikasikan bahwa Pengaruh Faktor Psikologi terhadap Pinjaman dan Judi *Online* tergolong besar (kuat)
3. Pengaruh Faktor Sosial terhadap Pinjaman dan Judi *Online* memiliki nilai f squared sebesar 0.002. Hal ini mengidentifikasikan bahwa Pengaruh Faktor Sosial terhadap Pinjaman dan Judi *Online* tergolong kecil (lemah)

4. Pengaruh Faktor Religius Pinjaman *Online* terhadap Pinjaman dan Judi *Online* memiliki nilai *f squared* sebesar 0.208. Hal ini mengidentifikasi bahwa pengaruh Faktor Religius Pinjaman *Online* terhadap Pinjaman dan Judi *Online* tergolong besar (kuat).

C. Uji Multikolienaritas

Uji multikolinearitas bertujuan untuk melihat ada atau tidaknya korelasi yang tinggi antar variabel-variabel bebas (independen) dalam suatu model regresi linear berganda (Kurniawan, 2014). Mendeteksi ada atau tidaknya multikolinearitas dalam model regresi, dapat diketahui dengan memperhatikan nilai tolerance dan nilai VIF (Variance Inflation Factor) apabila $VIF > 10$ dan nilai tolerance $< 0,10$ maka variabel terjadi multikolinearitas (Ghozali, 2016).

Tabel 4.27 Uji Multikolienaritas

Faktor	Nilai VIF
(F1) Faktor Teknologi	3,244
(F2) Faktor Psikologis	4,825
(F3) Faktor Sosial	2.740
(F4) Faktor Religius Pinjaman <i>Online</i>	1,802

Sumber : SmartPLS, diolah 2025

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa masing-masing faktor memiliki inner VIF values dibawah 5 (<5). Hal tersebut menunjukkan bahwa faktor terbebas dari multikolinearitas yaitu tidak terjadi kolerasi antara variabel

laten sehingga model dalam penelitian dapat dilanjutkan ke tahapan selanjutnya.

D. Pengujian Hipotesis Hasil Penelitian

Ketentuan dalam pengujian hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan melihat nilai original sample sebagai nilai *coefficient* atau disebut juga nilai beta. Dalam menetapkan penerimaan atau penolakan pada H_0 dalam pengujian hipotesis, dapat dilihat dari nilai pada kolom T Statistic dan nilai pada kolom P Values. Adapun ketentuannya adalah jika nilai t statistic lebih besar dari nilai t table ($t \text{ statistic} > t \text{ tabel}$) pada taraf signifikansi 5 % (t table dilihat dari jumlah sampel, dimana sampel pada penelitian ini berjumlah 100 responden) atau menggunakan nilai P Value dengan ketentuan jika $< 0,05$ dimana kesimpulannya tolak H_0 , dengan demikian dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan, begitu juga sebaliknya. Hasil Analisis Data sebagai berikut:

Tabel 4.28 Uji Hipotesis

Original Sampel		T-Statistic	P-values	Keputusan
F1 → F0	0.610	1.787	0.074	H0 – Ditolak
F2 → F0	0.691	2.517	0.012	H0 – Ditolak
F3 → F0	-0.042	0.186	0.852	H0 – Diterima
F4 → F0	-0.321	1.963	0.050	H0 – Ditolak

Sumber : SmartPLS, diolah 2025

Berdasarkan hasil olahan data diatas dapat dibuat kesimpulan antara lain:

1. Pengaruh Faktor Teknologi terhadap Pinjaman dan Judi *Online* diperoleh nilai P Values 0,074 yaitu $< 0,05$. Ketentuannya ditolak H_0 , maka

dapat disimpulkan bahwa faktor teknologi memiliki pengaruh signifikan terhadap Pinjaman dan Judi *Online*.

2. Pengaruh Faktor Psikologis terhadap Pinjaman dan Judi *Online* diperoleh nilai P Values 0,012 yaitu $<0,05$. Ketentuannya ditolak H_0 , maka dapat disimpulkan bahwa faktor Psikologis memiliki pengaruh signifikan terhadap Pinjaman dan Judi *Online*.

3. Pengaruh Faktor Sosial terhadap Pinjaman dan Judi *Online* diperoleh nilai P Value 0,852 yaitu $>0,05$. Ketentuannya diterima H_0 , maka dapat disimpulkan bahwa faktor sosial memiliki pengaruh tidak signifikan terhadap pinjaman dan judi *online*.

4. Pengaruh faktor regulasi pinjol terhadap pinjaman dan judi *online* diperoleh nilai P Value 0,050 yaitu $<0,05$. Ketentuannya ditolak H_0 , maka dapat disimpulkan bahwa faktor regulasi pinjol memiliki pengaruh signifikan terhadap pinjaman dan judi *online*.

F. Pembahasan

1. Pengaruh Faktor Teknologi terhadap Pinjaman dan Judi *Online*

Berdasarkan dari hasil penelitian dapat kita lihat bahwa Faktor Teknologi berpengaruh terhadap Pinjaman dan Judi *Online*. Hal tersebut ditunjukkan oleh jawaban responden yang menjawab setuju dengan pernyataan tersebut. Ini ditunjukkan dengan point pernyataan Aplikasi Pinjaman dan Judi *online* yang banyak tersedia membuat merasa tidak perlu mencari alternatif lain untuk mendapatkan uang.

Dimana artinya Generasi Milenial dan Gen Z di Indonesia terbiasa dengan teknologi dan mencari solusi yang praktis dan efisien, serta mengetahui tentang

Aplikasi pinjaman dan judi online yang menawarkan kemudahan akses yang tidak bisa disaingi oleh metode tradisional. Prosesnya cepat, mudah, dan bisa dilakukan kapan saja dan di mana saja.

2. Pengaruh Faktor Psikologis terhadap Pinjaman dan Judi Online

Berdasarkan temuan penelitian dari hasil olahan data dapat dilihat bahwa Faktor Psikologis memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Pinjaman dan Judi *Online*. Hal ini dapat diartikan Faktor Psikologis pada Generasi Milenial dan Gen Z di Indonesia tercermin dari masing-masing ketiga indikator seperti Ketergantungan Pada Adrenalin, Kurangnya Kontrol Diri, Stres dan Kecemasan.

3. Pengaruh Faktor Sosial Terhadap Pinjaman dan Judi *Online*

Berdasarkan temuan penelitian dari hasil olahan data dapat dilihat bahwa Faktor Sosial tidak berpengaruh signifikan terhadap Pinjaman dan Judi *Online*.

Berikut Penjelasannya antara lain :

1. Generasi milenial dan Gen Z cenderung memiliki otonomi yang lebih besar dalam keputusan keuangan mereka. Mereka lebih dipengaruhi oleh kebutuhan dan keinginan pribadi daripada tekanan sosial.
2. Rasa malu atau stigma terkait masalah keuangan atau kecanduan judi dapat mendorong individu untuk mencari solusi secara pribadi.
3. Generasi Milenial dan Gen Z lebih mengutamakan otonomi dalam pengelolaan keuangan, sehingga pengaruh kelompok sosial mungkin tidak terlalu berdampak.

4. Pengaruh Faktor Regulasi *Pinjol* Terhadap Pinjaman dan Judi *Online*

Berdasarkan dari hasil penelitian dapat kita lihat bahwa Faktor Regulasi Pinjol berpengaruh signifikan terhadap Pinjaman dan Judi *Online*. Hal tersebut ditunjukkan oleh jawaban responden yang menjawab setuju dengan pernyataan tersebut. Ini ditunjukkan dengan point pernyataan merasa bahwa kurangnya regulasi yang jelas dapat menyebabkan praktik penipuan dalam pinjaman *online*. Dimana artinya Generasi Milenial dan Gen Z di Indonesia mengetahui tentang regulasi pinjol dan praktik penipuan *pinjol*.

4.5 Pembahasan Hasil Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Menampilkan ringkasan dari penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Berdasarkan hasil penelitian-penelitian tersebut, beberapa temuan signifikan diperoleh seperti, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh safier ramdani, dkk (2024) menyatakan bahwa faktor teknologi berpengaruh terhadap pinjaman dan judi *online*, dikuatkan dengan arah hubungan positif yang ditunjukkan dengan nilai koefisien, hasil penemuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian saya yang menyatakan bahwa faktor teknologi berpengaruh signifikan terhadap pinjaman dan judi *online*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan diatas, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara analisis ekonomi deskriptif, perkembangan pinjaman dan judi *online* di Indonesia pada tahun 2019-2024. Dapat dilihat pada grafik perkembangan jumlah pengguna pinjaman *online* (tahun 2019-2024) mengalami kenaikan serta penurunan atau dalam kata lain mengalami fluktuasi, peningkatan signifikan terjadi pada tahun 2020 dan penurunan terjadi pada tahun 2021, namun 2022 mencatatkan peningkatan walaupun tidak terlalu setinggi tahun 2020. Transaksi Pinjaman *Online* di Indonesia (tahun 2019-2024) setiap tahun nya mencatat peningkatan transaksi dari 81,5 triliun menjadi 332,25 triliun. Jumlah Perusahaan Pinjaman Online yang terdaftar di OJK yg masih buka (tahun 2019-2024) mengalami penurunan, yang pada tahun 2019 jumlah perusahaan sebanyak 164 unit menjadi 94 unit pada tahun 2024. Jumlah Perusahaan Pinjaman *online* yang sudah tutup pada tahun (2019-2024), perusahaan pinjaman *online* yang tutup paling banyak pada tahun 2021 sebanyak 46 unit. Transaksi Judi *Online* di Indonesia tahun (2019-2024) mengalami peningkatan yang cukup signifikan selama periode ini, yang pada tahun 2019 sebesar 6,85 triliun menjadi 900 triliun pada tahun 2024. Jumlah Kasus Judi *Online* di Indonesia tahun (2019-2024), mengalami peningkatan yang berarti kasus judi

online di Indonesia semakin banyak setiap tahun nya , yang pada tahun 2019 sebanyak 25 kasus menjadi 1.611 kasus di tahun 2024.

2. Dari hasil regresi menggunakan model ekonometrika menunjukkan bahwa, variabel Pertumbuhan Pendapatan Perkapita (PDBK), Tingkat Inflasi (INF), Suku Bunga Pinjaman (SB), Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) dan Jumlah Pengguna Internet (JPI) berpengaruh signifikan terhadap variabel Transaksi Judi *Online* secara simultan.
3. Dari hasil olahan SmartPLS menunjukan bahwa Faktor Sosial tidak berpengaruh signifikan terhadap Pinjaman dan Judi Online, namun pada Faktor Teknologi, Faktor Psikologis dan Faktor Religius berpengaruh signifikan terhadap Pinjaman dan Judi *Online*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti dapat menyusun dan memberikan saran kepada pihak-pihak yang terkait sebagai berikut:

1. Diharapkan Pemerintah dan lembaga keuangan perlu memperketat regulasi terhadap penyedia pinjaman online. Hal ini termasuk memastikan transparansi dalam syarat dan ketentuan pinjaman, serta memberikan informasi yang jelas mengenai bunga dan biaya tambahan. Penegakan hukum yang tegas terhadap praktik pinjaman ilegal juga sangat penting.
2. Diharapkan Kampanye kesadaran publik mengenai risiko judi online harus ditingkatkan. Ini bisa melibatkan kolaborasi dengan influencer dan platform media sosial yang populer di kalangan generasi muda untuk menyebarkan pesan tentang bahaya judi *online* dan cara menghindarinya

3. Diharapkan Pengembang aplikasi keuangan harus menciptakan platform yang tidak hanya memudahkan pengelolaan keuangan, tetapi juga memberikan fitur yang membantu pengguna menghindari pinjaman berisiko tinggi dan judi *online*. Misalnya, aplikasi yang memberikan peringatan tentang pengeluaran berlebihan atau fitur untuk memblokir akses ke situs judi.
4. Diharapkan Mendorong kolaborasi antara pemerintah, lembaga keuangan, dan organisasi non-pemerintah untuk menciptakan program-program yang mendukung generasi muda dalam mengelola keuangan mereka dengan bijak. Ini bisa mencakup penyediaan sumber daya, pelatihan, dan dukungan finansial.
5. Mengingat dinamika yang terus berubah dalam perilaku keuangan generasi muda, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk memahami tren baru dan dampak dari kebijakan yang diterapkan. Penelitian ini dapat membantu dalam merumuskan strategi yang lebih efektif di masa depan.

Dengan saran-saran ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam mengatasi masalah penyalahgunaan pinjaman dan judi online di kalangan generasi milenial dan Gen Z di Indonesia, serta mendukung digitalisasi keuangan yang lebih sehat dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdiat, A. (2024). *Judi Online Kian Marak, Transaksinya Tembus Ratusan Triliun*. <https://databoks.katadata.co.id/ekonomi-makro/statistik/2bdcd34bb7533f5/judi-online-kian-marak-transaksinya-tembus-ratusan-triliun>
- Ambarini, L. (2015). *Ekonomi Moneter* (1th ed.). In Media.
- An, S., Mandai, N. A. S., Kabupaten, M., An, S., Mandai, N. A. S., & Kabupaten, M. (2020). *Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus pada siswa SMAK AN NAS Mandai Maros Kabupaten Maros)*.
- Anbiya Mina Scuderia. (2024). *Penyaluran Pinjaman Kepada Penerima Pinjaman Online, 2024*. <https://data.goodstats.id/statistic/kredit-pinjol-indonesia-capai-rp27-miliar-di-tahun-2024-BbpFQ>
- Annisa Rahayu. (2023). *Gen Z dan Milenial Menjadi Mayoritas Pengguna Pinjaman Online Pada Tahun 2023*. <https://data.goodstats.id/statistic/gen-z-dan-milenial-menjadi-mayoritas-pengguna-pinjaman-online-pada-tahun-2023-OyeSM>
- Daryanto dan Ismanto Setyobudi. (2014). *Konsumen dan Pelayanan Prima*. Gava Pedia.
- Dominick Salvatore. (1997). *Ekonomi Internasional* (5th ed.). Erlangga.
- Donni Juni Priansa. (2017). *Perilaku Konsumen dalam persaingan bisnis kontemporer* (1th ed.). Alfabeta.
- Gujarati, D. N. (2003). *Ekonometri Dasar* (4th ed.). Erlangga.
- Gujarati, D. N. (2016). *Dasar Dasar Ekonometrika* (5th ed.). Salemba4.
- Kuncoro, M. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Erlangga.
- Kusumo, D. N., Ramadhan, M. R., & Febrianti, S. (2023). Maraknya Judi Online Di Kalangan Masyarakat Kota. *Jurnal Perspektif*, 2(2), 225–232.
- Leski Rizkinaswara. (2020). *Revolusi Industri 4.0*. <https://aptika.kominfo.go.id/2020/01/revolusi-industri-4-0/>
- Letkol cpl Nasrul Helmi. (2019). *REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DAN PENGARUHNYA BAGI INDUSTRI DI INDONESIA*. <https://www.kemhan.go.id/pusbm/2019/04/30/revolusi-industri-4-0-dan-pengaruhnya-bagi-industri-di-indonesia.html>
- Mankiw, N. G. (2006). *Makro Ekonomi* (6th ed.). Erlangga.
- Mustaqilla, S., Sarah, S., Salsabila, E. Z., & Fadhillah, A. (2023). Analisis Maraknya Warga Miskin yang Kecanduan Judi Online di Indonesia. *Glossary: Jurnal Ekonomi Syariah*, 1(2), 121–136. <https://doi.org/10.52029/gose.v1i2.175>
- Nabillah Muhammad. (2023). *Gen Z dan Milenial Jadi Penyumbang Kredit Macet Pinjol Terbesar pada Juni 2023*. <https://databoks.katadata.co.id/keuangan/statistik/7c9200b37076450/gen-z-dan-milenial-jadi-penyumbang-kredit-macet-pinjol-terbesar-pada-juni-2023>

- Nabillah Muhammad. (2024a). *Jumlah Pemain Judi Online yang Terdeteksi di Indonesia Berdasarkan Kelompok Usia (Juni 2024)*. <https://databoks.katadata.co.id/demografi/statistik/400b311f672b213/4-juta-orang-indonesia-judi-online-dari-anak-sampai-orang-tua>
- Nabillah Muhammad. (2024b). *Polri Ungkap 6 Ribu Kasus Judi Online dalam 5 Tahun Terakhir*.
- Philip Kotler. (2016). *Management Marketing* (1th ed.). Wikipedia.
- Pindyck, R., & Amerika, E. (2014). *Mikro Ekonomi* (8th ed.). Erlangga.
- Prof. H.Imam Ghozali,M.Com, P. . (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM Spss 25* (9th ed.). Universitas Diponegoro.
- Putu Khrisna Ananda Pratama. (2022). *Statistik Kriminal 2022*. <https://www.scribd.com/document/637333210/Untitled>
- Rossa, F. F., Rahmaningsih, A., Dzulqarnain, A., & Nanda, D. A. (2024). *Peningkatan Literasi Digital Melalui Sosialisasi Bahaya Pinjaman Online Ilegal dan Judi Online di Desa Boto Kabupaten Wonogiri Improving Digital Literacy through Socialization of the Dangers of Illegal Online Loans and Online Gambling in Boto Village , Wo. September, 5994–6002*.
- Supriyanto, E., & Ismawati, N. (n.d.). *SISTEM INFORMASI FINTECH PINJAMAN ONLINE BERBASIS*.
- Tim Penyusun OJK. (2021). *Cetak Biru Transformasi Digital Perbankan*. [https://www.ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/info-terkini/Documents/Pages/Cetak-Biru-Transformasi-Digital-Perbankan/CETAK_BIRU_TRANSFORMASI_DIGITAL_PERBANKAN_\(LONG_VERSION\).pdf](https://www.ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/info-terkini/Documents/Pages/Cetak-Biru-Transformasi-Digital-Perbankan/CETAK_BIRU_TRANSFORMASI_DIGITAL_PERBANKAN_(LONG_VERSION).pdf)
- Tony Hartawan. (2023). *Apa Itu Revolusi Industri? Ini Sejarah, Perkembangan, dan Dampaknya*. <https://www.tempo.co/ekonomi/sejarah-perkembangan-dan-dampak-revolusi-industri-104855>
- Topan Yuniarto. (2023). *Potret Perjalanan Revolusi Industri*. Kompaspedia. <https://kompaspedia.kompas.id/baca/paparan-topik/potret-perjalanan-revolusi-industri>
- Wibisono, N., Defani, D. A., Christo, J., Mustofa, Z., Zahra, N. S., Fathonah, I. S., Yuniasari, A., Afni, N. L., Jannati, A. R., & Maret, U. S. (2024). *Analisis pengaruh perjudian online terhadap lonjakan pinjaman online dan dampaknya terhadap keharmonisan keluarga*.

LAMPIRAN

A. Data Regresi Linear Berganda (Diolah)

- **Data Regresi**

Tahun	TJO (RP)	PDBK (RP)	INF (%)	SB (%)	KURS (RP)	TPT (%)	TK (%)	JPI (Jiwa)
2015	11	452	3,35	13,88	13.795	5,81	1113	88,90
2016	17	4796	3,02	13,61	13.436	5,50	1070	135.000
2017	21	5189	3,61	12,66	13.548	5,33	1012	143,26
2018	39	6417	3,13	11,73	14.481	5,13	966	171,17
2019	68	591	2,72	11,62	13.901	5,01	922	196,71
2020	157	569	1,68	10,97	14.105	4,94	1019	146
2021	579	622	1,87	10,53	14.269	6,26	971	210,26
2022	1047	781	5,51	10,36	15.731	5,83	957	215,63
2023	327	75	2,61	10,13	15.416	5,40	936	215,63
2024	900	786	1,57	10,36	16.162	4,91	857	221,56

- **Statistika Deskriptif**

	TJO	PDBK	INF	SB	KURS	TPT	TK	JPI
Mean	316.6000	2027.800	290.7000	734194.7	14484.40	541.2000	982.3000	727078.1
Median	112.5000	701.5000	287.0000	734033.0	14187.00	536.5000	968.5000	728403.5
Maximum	1047.000	6417.000	551.0000	734955.0	16162.00	626.0000	1113.000	739825.0
Minimum	11.00000	75.00000	157.0000	733784.0	13436.00	491.0000	857.0000	714268.0
Std. Deviasi	391.2471	2414.841	115.5672	467.6247	955.5801	44.50668	74.17404	9782.243

B. Kuisiner Penelitian

Kuisiner Penelitian

Perilaku Generasi Milenial dan Gen Z di Indonesia : Penyalahgunaan

Pinjaman dan Judi *Online* Terhadap Digitalisasi Keuangan

Sebelum menjawab pertanyaan dalam kuisisioner ini, mohon saudara mengisi data berikut terlebih dahulu. (Jawaban yang saudara berikan akan diperlakukan secara rahasia).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor ekonomi, faktor teknologi, faktor psikologis, faktor sosial dan faktor religius pinjaman *online* yang mempengaruhi pinjaman dan judi *online* di Indonesia. Semua informasi yang Anda berikan akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk keperluan penelitian ini. Jika anda memilih salah satu pilihan dari 1 s/d 7 dari tidak setuju s/d setuju berikan tanda (☐) pada kolom yang dipilih. Atas perhatian dan kerjasamanya, saya ucapkan terimakasih.

Berikut daftar kuisisioner saya :

I. Identitas Responden

Nama :

Jenis Kelamin :

Umur :

Pekerjaan :

Alamat :

Tingkat Pendidikan :

- a. SMP
- b. SMA/SMK
- c. Diploma

d. S1

Pendapatan Bulanan :

- a. < Rp3.000.000
- b. Rp3.000.000 – Rp5.000.000
- c. Rp5.000.000 – Rp10.000.000
- d. >Rp10.000.000

Wilayah :

- a. Sumatera
- b. Jawa
- c. Kalimantan
- d. Sulawesi
- e. Papua

II. Pertanyaan Khusus

Pada bagian ini diharapkan Abang/Kakak mengisi semua pertanyaan berdasarkan kondisisesuai dengan keadaan di lapangan. Dimana, pada bagian ini responden dapat memberi tanda (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan dengan ketentuan sebagai berikut:

1 = Tidak Setuju

7 = Setuju

Variabel Pinjaman dan Judi Online

No	Variabel Pernyataan	Alternatif Jawaban						
		1	2	3	4	5	6	7
	Pinjaman dan Judi Online							
1.	Kondisi keuangan yang buruk membuat lebih cenderung untuk terlibat dalam pinjaman <i>online</i> dan judi <i>online</i> .							

2.	Karena pengangguran lebih tinggi membuat lebih cenderung untuk mencari pinjaman <i>online</i> dan berjudi <i>online</i> untuk mendapatkan uang.								
3.	Kondisi keuangan yang sulit mendorong untuk mengambil pinjaman <i>online</i> agar bisa berjudi <i>online</i>								
4.	Ketika tidak memiliki pekerjaan, lebih cenderung untuk berjudi <i>online</i> dan menggunakan pinjaman <i>online</i> untuk menutupi kerugian.								
5.	Percaya bahwa judi <i>online</i> dapat memberikan uang yang cukup untuk membayar pinjaman <i>online</i> yang di ambil.								
6.	Mengambil pinjaman <i>online</i> untuk menutupi biaya yang di keluarkan untuk bermain judi <i>online</i>								
7.	ketergantungan pada uang mempengaruhi keputusan untuk terlibat dalam pinjaman <i>online</i> dan judi <i>online</i> .								
8.	Ketika mengalami kesulitan keuangan, merasa bahwa satu-satunya solusi adalah dengan mengambil pinjaman online dan berjudi online								
9.	Merasa perlu menggunakan pinjaman online dan judi <i>online</i> untuk mendapatkan uang tambahan yang di butuhkan.								
10.	Terpaksa mengambil pinjaman online untuk membiayai kebiasaan berjudi <i>online</i> .								
11.	Percaya bahwa pinjaman online dapat membantu mendapatkan uang untuk berjudi online dan mengatasi masalah keuangan.								
12.	Pendidikan ekonomi yang kurang membuat lebih mudah terjebak dalam pinjaman <i>online</i> akibat judi <i>online</i>								
13.	Sering berjudi <i>online</i> dengan menggunakan pinjaman <i>online</i> tanpa mempertimbangkan dampak finansialnya karena kurangnya pengetahuan ekonomi.								
14.	Kurangnya pemahaman tentang cara mengelola uang berakibat lebih rentan terhadap tawaran pinjaman <i>online</i> dan digunakan bermain judi <i>online</i>								
15.	Merasa bahwa pendidikan ekonomi yang lebih baik dapat membantu menghindari keputusan buruk terkait pinjaman dan judi <i>online</i> .								

III. Pertanyaan Khusus

Pada bagian ini diharapkan Abang/Kakak mengisi semua pertanyaan berdasarkan kondisi sesuai dengan keadaan di lapangan. Dimana, pada bagian ini responden dapat memberi tanda (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan dengan ketentuan sebagai berikut:

1 = Tidak Setuju

7 = Setuju

Variabel Teknologi

No	Variabel Pernyataan Faktor Teknologi	Alternatif Jawaban						
		1	2	3	4	5	6	7
<i>Ketersediaan Aplikasi Pinjaman dan Judi Online</i>								
1.	Banyaknya aplikasi pinjaman dan judi <i>online</i> membuat lebih rentan terhadap keputusan finansial yang buruk.							
2.	Aplikasi pinjaman dan judi <i>online</i> yang banyak tersedia membuat merasa tidak perlu mencari alternatif lain untuk mendapatkan uang.							
3.	Ketersediaan aplikasi pinjaman dan judi <i>online</i> mempengaruhi keputusan untuk lebih sering menggunakan pinjaman <i>online</i> untuk berjudi <i>online</i> .							
<i>Kemudahan Transaksi Pinjaman dan Judi Online</i>								
1.	Kemudahan dalam melakukan transaksi, baik untuk pinjaman maupun judi <i>online</i> , mempengaruhi keputusan untuk terlibat dalam kedua aktivitas tersebut.							
2.	Merasa nyaman melakukan transaksi pinjaman dan judi <i>online</i> karena prosesnya yang sederhana dan cepat.							
3.	Kemudahan transaksi pinjaman dan judi <i>online</i> membuat lebih cenderung untuk menghabiskan uang.							
4.	Kemudahan dalam melakukan transaksi pinjaman dan judi <i>online</i> mengurangi rasa takut untuk menggunakannya.							
<i>Ketersediaan Informasi Pinjaman dan Judi Online</i>								
1.	Ketersediaan informasi yang jelas tentang pinjaman dan judi <i>online</i> mempengaruhi keputusan untuk terlibat dalam kedua aktivitas tersebut.							
2.	Merasa lebih percaya diri untuk mengambil pinjaman <i>online</i> karena banyaknya informasi yang tersedia tentang risiko dan manfaatnya, serta informasi tentang judi <i>online</i> .							
3.	Ketersediaan informasi yang lengkap tentang syarat dan ketentuan pinjaman dan judi <i>online</i> membuat lebih cenderung untuk menggunakan layanan tersebut.							
4.	Ketersediaan informasi yang baik tentang pinjaman dan judi <i>online</i> membantu membuat keputusan yang lebih baik terkait keuangan.							
5.	Ketersediaan informasi yang jelas tentang pinjaman dan judi <i>online</i> dapat mengurangi risiko yang di hadapi dalam kedua aktivitas tersebut.							

IV. Pertanyaan Khusus

Pada bagian ini diharapkan Abang/Kakak mengisi semua pertanyaan berdasarkan kondisi sesuai dengan keadaan di lapangan. Dimana, pada bagian ini responden dapat memberi tanda (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan dengan ketentuan sebagai berikut:

1 = Tidak Setuju

7 = Setuju

Variabel Psikologis

No	Variabel Pernyataan Faktor Psikologis	Alternatif Jawaban						
		1	2	3	4	5	6	7
<i>Ketergantungan Pada Adrenalin</i>								
1.	Sensasi yang di rasakan saat mengambil pinjaman <i>online</i> membuat lebih cenderung untuk melakukannya lagi.							
2.	Merasakan sensasi adrenalin yang kuat saat berjudi <i>online</i> .							
3.	Keputusan untuk mengambil pinjaman <i>online</i> memberikan perasaan berisiko yang menyenangkan.							
4.	Merasa lebih bersemangat ketika bermain judi <i>online</i> dibandingkan dengan aktivitas lainnya.							
5.	Merasa lebih bersemangat ketika mengambil pinjaman <i>online</i> dibandingkan dengan cara konvensional.							
6.	Menikmati ketegangan yang datang dengan setiap taruhan yang di buat dalam judi online.							
<i>Kurangnya Kontrol Diri</i>								
1.	Merasa sulit untuk menahan diri dari mengambil pinjaman <i>online</i> ketika menghadapi tekanan finansial.							
2.	Ketika merasa tertekan, cenderung berjudi <i>online</i> sebagai pelarian.							
3.	Ketika merasa terdesak, cenderung mengambil pinjaman <i>online</i> tanpa mempertimbangkan konsekuensinya.							

4.	Kurangnya kontrol diri membuat lebih rentan untuk berjudi online.							
5.	Kurangnya kontrol diri membuat lebih rentan untuk mengambil pinjaman online.							
6.	Merasa bahwa emosi sering mempengaruhi keputusan untuk berjudi online.							
<i>Stres dan Kecemasan</i>								
1.	Merasa khawatir tentang utang dari pinjaman online yang di miliki.							
2.	Merasa cemas setelah bermain judi online							
3.	Merasa tertekan ketika memikirkan pembayaran pinjaman online							
4.	Merasa sulit untuk berhenti bermain judi online meskipun tahu itu merugikan.							
5.	Merasa stres ketika menerima notifikasi pembayaran pinjaman online							
6.	Merasa tertekan jika tidak bisa mengakses situs judi online.							

V. Pertanyaan Khusus

Pada bagian ini diharapkan Abang/Kakak mengisi semua pertanyaan berdasarkan kondisi sesuai dengan keadaan di lapangan. Dimana, pada bagian ini responden dapat memberi tanda (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan dengan ketentuan sebagai berikut:

1 = Tidak Setuju

7 = Setuju

Variabel Sosial

No	Variabel Pernyataan Faktor Sosial	Alternatif Jawaban						
		1	2	3	4	5	6	7
<i>Pengaruh Teman dan Keluarga</i>								
1.	Merasa lebih nyaman mengambil pinjaman <i>online</i> jika teman-teman juga melakukannya.							

VI. Pertanyaan Khusus

Pada bagian ini diharapkan Abang/Kakak mengisi semua pertanyaan berdasarkan kondisi sesuai dengan keadaan di lapangan. Dimana, pada bagian ini responden dapat memberi tanda (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan dengan ketentuan sebagai berikut:

1 = Tidak Setuju

7 = Setuju

Variabel Regulasi Pinjaman Online

No	Variabel Pernyataan Faktor Regulasi Pinjaman Online	Alternatif Jawaban						
		1	2	3	4	5	6	7
Regulasi Yang Kurang Jelas								
1.	Merasa bahwa kurangnya regulasi yang jelas dapat menyebabkan praktik penipuan dalam pinjaman <i>online</i> .							
2.	Percaya bahwa pemerintah perlu mengambil langkah lebih lanjut untuk memperjelas regulasi terkait pinjaman <i>online</i> .							
3.	Merasa bahwa kurangnya regulasi yang jelas dapat membuat orang lebih rentan terhadap utang yang berlebihan							
Pengawasan Pinjaman Online								
1.	Banyak penyedia pinjaman <i>online</i> beroperasi tanpa pengawasan yang memadai							
2.	Merasa bahwa kurangnya pengawasan dapat menyebabkan praktik penipuan dalam industri pinjaman <i>online</i>							
3.	Merasa bahwa adanya pengawasan yang lebih baik dapat meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap pinjaman <i>online</i> .							
Perlindungan Konsumen								
1.	Informasi tentang hak-hak konsumen dalam pinjaman <i>online</i> tidak cukup disosialisasikan.							
2.	Konsumen tidak memiliki akses yang cukup untuk mengajukan keluhan terhadap penyedia pinjaman <i>online</i> .							
3.	Adanya lembaga perlindungan konsumen yang lebih kuat dapat meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap pinjaman <i>online</i> .							

67	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
68	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
69	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
70	4	5	6	4	4	5	4	5	3	4	4	4	5	5	4	6	
71	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
72	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
73	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
74	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
75	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
76	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
77	7	1	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	1	7	1	7	
78	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
79	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
80	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
81	7	1	1	1	7	1	7	1	7	7	7	7	7	7	7	7	7
82	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
83	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
84	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
85	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	6	7	7	7	7
86	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
87	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
88	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
89	1	1	4	1	3	1	7	1	1	1	1	1	3	4	7	7	7
90	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
91	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
92	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
93	5	5	5	5	5	5	4	2	3	3	3	4	6	6	7	7	7
94	7	2	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
95	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
96	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
97	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
98	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
99	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
##	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7

4. Jawaban Responden Kuisiomer Faktor Sosial

No.	F3.1	F3.2	F3.3	F3.4	F3.5	F3.6	F3.7	F3.8	F3.9	F3.10	F3.11	F3.12	F3.13	F3.14	F3.15	F3.16	F3.17	F3.18
1	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
2	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
3	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
4	4	4	3	7	5	5	6	7	7	6	6	6	4	4	2	3	3	4

Daftar Riwayat Hidup

- **Data Pribadi**

Nama : Sally Cicilia Regina Purba

NPM : 210518001

Tempat dan Tanggal Lahir : Perdagangan, 31 Juli 2003

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Kewarganegaraan : Indonesia

Alamat : Pasar 1a Perdagangan

- **Data Pendidikan Formal**

Tahun 2008-2014 : SD Negeri 091618

Tahun 2014-2017 : SMP Negeri 1 Bandar

Tahun 2017-2020 : SMA Negeri 1 Bandar

Tahun 2021-2025 : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
(UMSU)