

# **SKRIPSI**

## **PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI DAN PERILAKU SOSIAL MAHASISWA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS MERDEKA MALANG**



Oleh:

**Emiliana Lollyta Djata**

NIM: 19083000202

**PROGRAM S1 SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS MERDEKA  
MALANG  
2023**

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI DAN PERILAKU  
SOSIAL MAHASISWA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS MERDEKA MALANG**



**SKRIPSI**

Diajukan kepada  
Program S1 Sistem Informasi Universitas Merdeka Malang  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
dalam Memperoleh Gelar Sarjana Sistem Informasi

Oleh :

**Emiliana Lollyta Djata**

NIM: 19083000202

**PROGRAM S1 SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS MERDEKA  
MALANG  
2023**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Judul : PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI DAN PERILAKU SOSIAL MAHASISWA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS MERDEKA MALANG.

Nama : Emiliana Lollyta Djata

NIM : 1908300018202

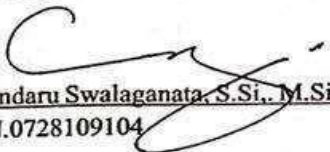
Program Studi : S1 Sistem Informasi

Universitas : Merdeka Malang


Disetujui pada tanggal : 22Agustus 2023

### DISETUJUI DAN DITERIMA:

Ketua Program Studi Sistem Informasi

  
Galandaru Swalaganata, S.Si., M.Si  
NIDN.0728109104

Dosen Pembimbing

  
Himawan Pramaditya, S.Kom., M.Kom  
NIDN. 716098405

  
Dekan  
Fakultas Teknologi Sistem Informasi  
Dr. Mardiana Andarwati, SE., M.Si  
NIDN. 716037601

## LEMBAR PENGESAHAN

Dipersiapkan dan disusun oleh

Nama : Emiliana Lollyta Djata  
NIM : 19083000202  
Judul : Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Dan Perilaku Sosial Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.

Telah dipertahankan di depan Dosen Penguji

pada, Hari : Senin  
Tanggal : 22 Agustus 2023  
Tempat : Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka  
Malang Susunan Dosen Penguji

Ketua Penguji



Bambang Nurdewanto, S.Kom., M.Kom  
NIDN. 5027501

Sekretaris Penguji



Himawan Pramaditya, S.Kom., M.Kom  
NIDN. 716098405

Anggota Penguji



Rizza Muhammad Arief, S.Kom., M.Kom  
NIDN. 9990565349

Skripsi ini Telah Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh Gelar Sarjana/Ahli Media komputer



Dr. Mardiana Andarwati, SE., M.Si  
NIDN. 716037601

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Emiliana Lollyta Djata  
NIM : 19083000202  
Program Studi : S1 Sistem Informasi  
Bidang Kajian Skripsi : Analisis Data  
Judul Tugas Akhir : Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Dan Perilaku Sosial Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang

Lokasi Penelitian : Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang

Alamat Rumah : Pisang Candi Barat Gang 13 69Ga  
No. Telp/ Email : 081336634271 / lollytadjata30@gmail.com

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan karya ilmiah Teknologi Informasi yang berupa skripsi ini adalah original (asli) karya penulis, tidak ada karya orang lain dalam publikasikan, juga bukan karya orang lain dalam mendapatkan gelar kesarjanaan di Perguruan Tinggi, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam dengan disebutkan nama dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan tidak kebenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan aturan yang berlaku.

Malang 22 Agustus  
2023

  
Emiliana Lollyta Djata

## **MOTTO**

**KARENA MASA DEPAN SUNGGUH ADA DAN HARAPANMU TIDAK  
AKAN HILANG ( AMSAL 23:18)**

## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus, yang telah memberikan Kesehatan, Rahmat dan Berkat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik dan lancar hingga selesai.

Dengan rasa syukur yang mendalam, dengan telah diselesaikannya skripsi ini penulis mempersembahkannya kepada :

1. Kedua orang tua yang tercinta, Bapa Yohanes K.Syukur dan Mama Katarina Suryati N. Maha selalu memberikan dukungan dan doanya kepada saya.
2. Kakak saya Chalvyn Djata terima kasih telah hadir untuk menjadi penyemangat dalam mengerjakan skripsi ini.
3. Teman- teman saya Tatik, Upin, Tryn, Lalas yang selalu memberikan semangat,motivasi, dan dukungan yang selalu membuat saya semangat untuk menyelesaikan skripsi ini
4. Dosen Pembimbing saya Bapak Himawan Pramaditya yang sudah membimbing serta memberikan masukan dan saran selama ini.
5. Kepada semua keluarga, teman-teman, saudara yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, saya persembahkan skripsi ini untuk kalian semua.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Selama proses penulisan skripsi tidak terlepas dari berbagai kesulitan. Namun berkat bimbingan dan saran dari berbagai pihak segala hambatan dapat diatasi dengan baik. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak yang telah membantu dalam proses penulisan skripsi ini.

1. Tuhan Yang Maha Esa dengan segala berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Mardiana Andrawati, SE., M.Si selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang
3. Bapak Galandaru Swalaganata, S.Si., M.Si selaku ketua program S1 Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang
4. Bapak Bapak Himawan Pramaditya yang sudah membimbing serta memberikan masukan dan saran selama ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Program S1 Sistem Informasi
6. Kedua orang tua yang tercinta, Bapa Yohanes K.Syukur dan Mama Katarina Suryati N. Maha selalu memberikan dukungan dan doanya kepada saya.
7. Kakak saya Chalvyn Djata terima kasih telah hadir untuk menjadi penyemangat dalam mengerjakan skripsi ini.
8. Kepada semua keluarga, teman-teman, saudara yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, saya persembahkan skripsi ini untuk kalian semua.

Malang, 22 Agustus 2023



Emiliana Lollyta Djata

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan Syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI DAN PERILAKU SOSIAL MAHASISWA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS MERDEKA MALANG”**. Dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan, arahan, dan dukungan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung dalam menunjang dalam proses penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar besarnya kepada :

1. Ibu Dr. Mardiana Andrawati, S.E.,M.Si selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.
2. Bapak Galandaru Swalaganata, S.Si, M.Si selaku ketua program Studi S1 Sistem Informasi.
3. Bapak Himawan Pramaditya, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu bersedia meluangkan waktu ditengah kesibukannya untuk memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan dari awal hingga akhir penyusunan skripsi.
4. Kedua orang tua tercinta, Bapak Yohanes Kanisius Syukur dan Ibu Katarina Suryati N.Maha, Kakak Chalvyn Djata dan semua keluar besar yang selalu memberikan motivasi, semangat, perhatian serta doa yang tak henti-hentinya kepada penulis.
5. Yang terkasih keluarga PCB gang 13 No. 69Ga ( Tikom, Inak, Upin, Lalas, Seli, Trin, meri) yang selalu mendengarkan keluh kesah penulis selama menyusun skripsi.
6. Seluru pihak yang berperan yang tidak dapat disebutkan satu per satu, telah membantu hingga terselesaikan skripsi ini, semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan kesehatan dan kebahagiaan.

Penulis menyadari dengan sepenuhnya bahwa Skripsi ini jauh dari kata sempurna oleh karena itu saran dan kritikan yang membangun dari

pembaca sangat penulis harapkan demi tercapainya kesempurnaan Skripsi ini dan semoga Skripsi ini bermanfaat bagi berbagai pihak.

Malang, 22 Agustus 2023

Penulis



Emiliana Lollyta Djata

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PPENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTARCT .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
1.1 Rumusan Masalah .....	3
1.2 Tujuan .....	3
1.3 Manfaat penelitian .....	3
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>4</b>
1.4 Landasan Teori .....	4
1.5 Peneltian Terdahulu.....	9
1.6 Hipotesis Penelitian.....	12
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>18</b>
1.7 Desain Penelitian .....	18
1.8 Lokasi Penelitian .....	19
1.9 Populasi dan Sampel .....	19
3.1 Sumber data dan jenis data .....	20
3.2 Tenik Pengumpulan Data .....	22
3.3 Teknik Analisis Data .....	24

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>30</b>
3.4 Hasil Penelitian.....	30
3.5 Pembahasan.....	34
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>51</b>
3.6 Kesimpulan .....	51
3.7 Saran.....	51
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>52</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>53</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	13
Tabel 3.1 Skala Linkert .....	23
Tabel 3.2 Kisi kisi angket penelitian.....	23
Tabel 4.1 Inisial beserta IPK Mahasiswa yang bermain game online .....	30
Tabel 4.2 Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin .....	32
Tabel 4.3 Jenis game yang dimainkan.....	32
Tabel 4.4 Deskripsi Variabel Prestasi mahasiswa .....	33
Tabel 4.5 Statistik Deskriptif .....	34
Tabel.4.6 Uji Validitas Variabel Game online .....	37
Tabel 4.7 Reliabilitas .....	39
Tabel 4.8 Uji Normalitas .....	40
Tabel 4.9 Uji Linear.....	41
Tabel 4.10 Hipotesis Uji T game online terhadap prestasi .....	42
Tabel 4.11 Determinasi.....	42
Tabel 4.12 Hasil Uji Validitas angket Perilaku Sosial.....	43
Tabel 4.13 Reliabilitas .....	45
Tabel 4.14 Normalitas .....	45
Tabel 4.15 Linear.....	46
Tabel 4.16 Hipotesis Uji T.....	47
Tabel 4.17 Determinasi.....	47

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata .....	53
Lampiran 2. Surat Keterangan Pemeriksaan Kemiripan.....	54
Lampiran 3. Tabulasi data variabel.....	55
Lampiran 4. Data Prestasi Mahasiswa (IPK) .....	57
Lampiran 5. Hasil Uji Validitas Instrumen X .....	59
Lampiran 6. Uji Validitas Y2.....	62
Lampiran 7. Hasil Uji Statistik Deskriptif .....	63
Lampiran 8. Hasil Uji SPSS Reliabilitas.....	63
Lampiran 9. Hasil Uji SPSS Normalitas .....	64
Lampiran 10. Hasil Uji Hipotesis Menggunakan Uji T .....	65
Lampiran 11. Hasil uji Determinasi .....	66
Lampiran 12. Angket Penelitian .....	67
Lampiran 13. Surat Persetujuan .....	70

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh game online terhadap prestasi dan perilaku sosial mahasiswa Fakultas teknologi informasi universitas merdeka malang. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan tiga variabel yaitu game online sebagai variabel independen, Prestasi dan Perilaku sosial sebagai variabel dependen. Responden penelitian ini adalah mahasiswa aktif fakultas teknologi informasi angkatan 2019. Teknik pengumpulan data dengan menyebar kuesioner dan dokumentasi yang diolah menggunakan aplikasi SPSS 22.

Hasil penelitian diperoleh persamaan regresi linear sederhana yaitu pengaruh game online terhadap prestasi mahasiswa adalah dengan nilai sig.  $0,000 < 0,05$  yang artinya game online berpengaruh terhadap prestasi mahasiswa dan berdasarkan hasil uji koefisien determinasi pengaruh game online terhadap prestasi adalah  $r = 0,527$ , dan R square sebesar  $0,278$ , yang artinya besarnya pengaruh game online terhadap prestasi mahasiswa adalah  $27,8\%$ . Sedangkan pengaruh game online terhadap perilaku sosial mahasiswa adalah dengan nilai sig.  $0,000 > 0,05$  yang artinya game online berpengaruh terhadap perilaku sosial mahasiswa dan berdasarkan hasil koefisien determinasi  $r = 0,598$  dan R square sebesar  $0,357$  yang berarti besar pengaruh game online terhadap perilaku sosial mahasiswa adalah sebesar  $35,7\%$ .

**Kata kunci : Game online, prestasi dan perilaku sosial mahasiswa**

## ABSTRAC

*This study aims to determine whether there is an effect of online games on achievement and social behavior of students of the Faculty of Information Technology, Merdeka University, Malang. This type of research is quantitative research, with three variables, namely online games as independent variables, achievement and social behavior as dependent variables. Respondents to this study were active students of the information technology faculty class of 2019. The data collection technique was by distributing questionnaires and documentation which was processed using the SPSS 22 application.*

*The results of the study obtained a simple linear regression equation, namely the effect of online games on student achievement with sig.  $0.000 < 0.05$  which means that online games have an effect on student achievement and based on the test results of the coefficient of determination of the effect of online games on learning achievement is  $r = 0.527$ , and R square is  $0.278$  which means the magnitude of the influence of online games on student achievement is  $27.8\%$ . While the effect of online games on students' social behavior is sig.  $0.000 > 0.05$  which means that online games have an effect on students' social behavior and based on the results of the determination coefficient  $r = 0.598$  and R square of  $0.357$  which means that the influence of online games on students' social behavior is  $35.7\%$ .*

**Keywords:** *Online games, achievement and social behavior of students*