

In game purchase loot box dan gacha kaitannya dengan preferensi ekonomi, religiusitas, dan literasi finansial konvensional dan syariah: studi analisis Muslim Indonesia = In game purchase, loot box and gacha with economic preferences, religiosity, and conventional and sharia financial literacy: a study of Indonesian Muslims

Muhammad Khairil Razacky, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920524165&lokasi=lokal>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan preferensi ekonomi, religiusitas, dan literasi finansial konvensional dan syariah dengan rata-rata pengeluaran per bulan para pemain game Muslim untuk membeli loot box atau gacha. Jenis data pada penelitian adalah primer yang dikumpulkan dengan menyebarkan kuesioner kepada responden. Data diolah menggunakan regresi statistik ordered logit. Ditemukan preferensi ekonomi dan tingkat religiusitas Muslim tidak signifikan menjelaskan variabel dependen. Akan tetapi, tingkat literasi finansial konvensional dan Syariah ditemukan signifikan positif menjelaskan variabel dependen. Hal ini diduga karena transaksi loot box atau gacha hadir dalam permainan yang memiliki unsur kesenangan bagi konsumen yang menciptakan keputusan yang tidak rasional.

.....This research explores the relationship between economic preferences, religiosity, financial literacy (conventional and Sharia), and the monthly expenditure of Muslims on loot boxes or gacha. Primary data was collected through questionnaires, and ordered logit regression was used for analysis. The findings indicate that economic preferences and religiosity do not significantly explain the dependent variable. However, both conventional and Sharia financial literacy have a positive and significant impact on the dependent variable. This suggests that loot box or gacha transactions are viewed as entertainment and pleasure, leading to irrational decision-making.