

INTENSITAS PEMBELIAN ITEM VIRTUAL PEMAIN MOBILE LEGENDS DI KARAWANG: TINJAUAN SISTEM PEMBAYARAN DIGITAL DAN LITERASI KEUANGAN

Jimi¹, Suroso², Dwi Epty Hidayaty³
Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Buana Perjuangan
Karawang, Jawa Barat

Email: mn22.jimi@mhs,ubpkarawang.ac.id¹, suroso@ubpkarawang.ac.id²,
dwi.epty@ubpkarawang.ac.id³

Received : Jan 19 th 2026	Revised : March 18 th 2026	Accepted : May 30 th 2026
--------------------------------------	---------------------------------------	--------------------------------------

ABSTRACT

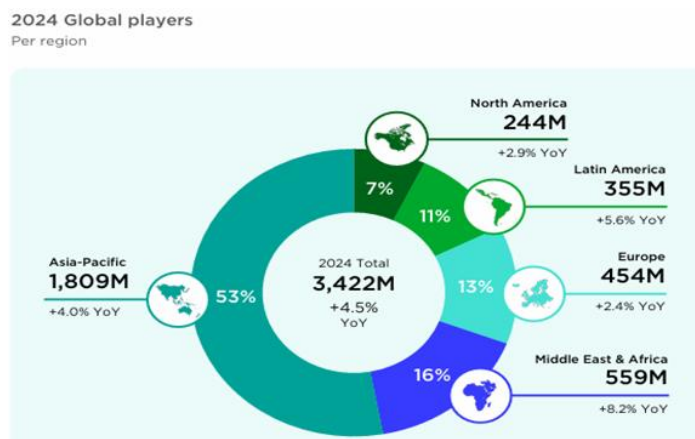
Minithesis of article. No more than 250 words. Contains of aim of research, method, result and discussion. No references and endnote or bodynote The purpose of this study is to assess how frequently Mobile Legends gamers in Karawang Regency purchase virtual items in relation to digital payment methods and financial literacy. This study uses an associative causal strategy in a quantitative manner. Purposive sampling and the chochran formula were used to establish the sample size, which came out to 196 respondents. An online questionnaire with a Likert scale from 1 to 5 was used to collect the data, and multiple linear regression analysis was carried out with the aid of SPSS software. The results show that the frequency of virtual item purchases is positively and significantly impacted by both digital payment systems and financial literacy. Concurrently, both factors also shown a substantial relationship, with a coefficient of determination (R Square) of 57%, suggesting that players' comprehension of financial management and the simplicity of making digital transactions have an impact on the frequency of purchases.

Keywords: Digital Payment System, Financial Literacy, Purchase Intensity, Virtual Items, Mobile Legends

PENDAHULUAN

Di era teknologi, hal-hal yang menarik dapat tersebar dengan sangat cepat di masyarakat modern (Hani et al., 2023). Cepatnya penyebaran informasi perkembangan digital, khususnya internet, turut mendorong pesatnya pertumbuhan industri game global (Suroso & Suherman, 2026). Pada tahun 2024, jumlah pemain game di dunia

mencapai 3,422 miliar orang, dengan kawasan Asia-Pasifik mendominasi pasar sebesar 53%, termasuk Indonesia di dalamnya. Pesatnya perkembangan ini tidak hanya meningkatkan jumlah pemain, tetapi juga mendorong perubahan perilaku konsumsi, seperti pembelian item virtual dalam game, yang kini semakin mudah dilakukan melalui sistem pembayaran digital.

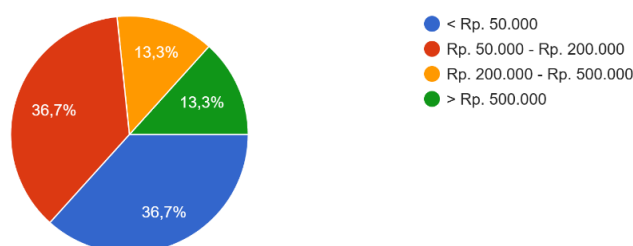


Gambar 1. Pemain Game Global Tahun 2024

Berdasarkan data tersebut, fenomena utama yang muncul adalah popularitas Mobile Legends: Bang Bang (MLBB), Menurut survey digital tSurvey.id di Indonesia tingkat poplaritas Mobile Legends: Bang Bang

(MLBB) Mencapai 67% dari games lainnya. Hal ini memicu budaya pembelian item virtual (top-up) sebagai simbol gaya hidup dan identitas diri dalam permaian atau komunitas.

Rata-rata Pengeluaran Top Up MLBB per Tahun
30 jawaban



Gambar 2. Pengeluaran Pemain MLBB per Tahun

Berdasarkan pra-kuesioner yang dilakukan pada 30 responden di kabupaten karawang, mayoritas pemain MLBB mengeluarkan biaya top-up antara Rp50.000–Rp200.000 per tahun bahkan ada yang sampai melebihi Rp.500,000 per tahun.. Keputusan ini sering kali dipicu oleh faktor psikologis dan lingkungan sosial seperti keinginan mendapat kepuasan pribadi atau sekadar mengikuti (fomo) (Ninik Marera et al., 2025). popularitas ini tidak hanya terjadi di level hiburan, tapi juga prestasi (Esport) Hal ini relevan dengan data Pemerintah Kabupaten Karawang yang mencatat sebanyak 35 pemain Esport

telah mengikuti kualifikasi Porprov Jawa Barat. Keterlibatan dalam ajang prestasi tersebut membuktikan bahwa pembelian item virtual bagi pemain di Karawang bukan sekadar pemborosan, melainkan upaya untuk menjaga eksistensi dan daya saing di ekosistem Esport yang semakin profesional.

Namun, tingginya tuntutan eksistensi ini sering kali berbenturan dengan realitas finansial. Di satu sisi, teknologi e-wallet dan QRIS memberikan kemudahan transaksi yang luar biasa efisien (Tulalessy, 2024), namun di sisi lain, kemudahan tersebut dapat menjadi bumerang jika tidak

dibarengi dengan literasi keuangan yang memadai. Tanpa pemahaman manajemen keuangan dan kedisiplinan diri yang kuat, kemudahan digital justru akan menjebak pemain dalam perilaku pembelian impulsif yang mengabaikan skala prioritas ekonomi mereka (Putri et al., 2023). Literasi keuangan yang baik menuntut adanya kedisiplinan diri dalam menerapkan skala prioritas. Di tengah kemudahan sistem pembayaran digital, disiplin menjadi kendali internal agar pemain tidak terjebak dalam pembelian impulsif yang melampaui batas anggaran mereka (Andrean et al., 2025).

Meskipun penelitian terdahulu telah membuktikan adanya hubungan sistem pembayaran digital atau literasi keuangan secara parsial terhadap intensitas transaksi secara umum (Darmawan et al., 2020; Mahubessy, 2019), penelitian yang spesifik pada konteks item virtual game dan pengaruh keduanya masih belum ada. Dengan uraian berikut maka judul yang di ambil adalah “Pengaruh Sistem Pembayaran Digital dan Literasi Keuangan terhadap Intensitas Pembelian Item Virtual Pemain Mobile Legends di Kabupten Karawang.” Kesenjangan antara kemudahan akses pembayaran digital dengan tingkat literasi keuangan yang ada menciptakan risiko perilaku konsumtif pada pemain MLBB di Karawang. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memetakan sejauh mana kedua faktor tersebut mengendalikan atau justru mendorong intensitas pembelian item virtual.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penelitian menguji hubungn variabel dependen dan independen. Tujuannya untuk mengetahui, menganalisis dan menjelaskan (1) sistem pembayaran digital berpengaruh secara parsial terhadap intensitas pembelian item virtual, (2) literasi keuangan berpengaruh secara parsial terhadap intensitas pembelian item virtual dan (3) sistem pembayaran digital dan literasi keuangan berpengaruh simultan

terhadap intensitas pembelian item virtual.

TINJAUAN PUSTAKA

Sistem Pembayaran Digital

Sistem pembayaran digital merupakan mekanisme pemindahan dana dalam bentuk informasi elektronik yang memungkinkan transaksi barang dan jasa melalui internet secara praktis, aman, dan cepat (Maulidah et al., 2024). Transformasi ini didorong oleh kemajuan teknologi informasi yang memberikan fleksibilitas layanan keuangan bagi masyarakat, meskipun dalam penerapannya masih menghadapi tantangan regulasi dan adopsi industri. Dengan adanya promosi pemasaran dari aplikasi pembayaran digital, mencapai tujuan pemasaran menjadi strategi pemasaran yang penting untuk pemasaran itu sendiri (Muttaqin et al., 2024). digital seperti diskon menjadi salah satu faktor seringnya menggunakan sistem Sebagai dasar pengukuran, penelitian ini menggunakan dimensi yang diadaptasi dari beberapa sumber utama, yaitu: persepsi kemudahan, persepsi manfaat, persepsi kepercayaan, pengaruh sosial, intensitas penggunaan, persepsi risiko, serta efisiensi dan kecepatan (Fitrianova Andriani et al., 2023; Prasetya, 2025; Wenny Melkianus & Arya Dharmayasa, 2025).

Literasi Keuangan

Literasi keuangan merupakan kemampuan pengelolaan keuangan secara efektif guna menghindari kesalahan pengelolaan yang dapat memicu masalah finansial . Literasi tidak hanya sekedar baca tulis saja tetapi di dalam dunia keuangan atau manajemen literasi juga ada yaitu literasi keuangan (Putri et al., n.d.). Ini muncul akibat adanya minat yang tinggi, Menurut Merawati dan Putra (2017) Minat dapat diartikan sebagai suatu perasaan di mana seseorang lebih menyukai atau lebih tertarik pada sesuatu atau kegiatan, dan hal ini dilakukan tanpa adanya perintah.

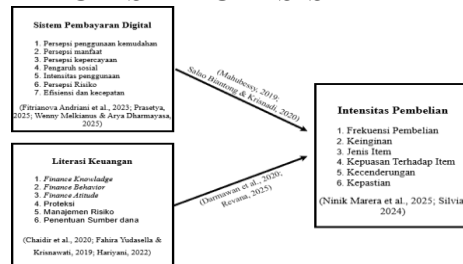
Keinginan terhadap sesuatu merupakan suatu perilaku yang bersifat tidak tetap. (Nadila et al., 2023). Dalam konteks digital, literasi keuangan yang baik berperan sebagai kontrol diri untuk membatasi pengeluaran impulsif, khususnya dalam aktivitas top-up game online agar tidak berlebihan. Sebagai dasar pengukuran dalam penelitian ini, literasi keuangan diukur melalui dimensi: financial knowledge (pengetahuan), financial behavior (perilaku), financial attitude (sikap), proteksi, manajemen risiko, serta penentuan sumber dana (Chaidir et al., 2020; Fahira Yudasella & Krisnawati, 2019; Hariyani, 2022).

Intensitas Pembelian

Intensitas pembelian yaitu tingkat keseringan seseorang dalam melakukan aktivitas pembelian yang didasari oleh rasa senang, ketertarikan, serta motivasi internal untuk mencapai kepuasan pribadi dalam bermain (Hariyani, 2022; Jimi et al., 2024; Suherman & Suroso, 2024). Dalam konteks game online, tingginya intensitas ini sering kali dipicu oleh keberadaan mikrotransaksi yang memudahkan pemain melakukan top-up, serta kualitas item virtual yang mencakup penampilan dan kelangkaan (Ninik Marera et al., 2025). Selain Itu Motivasi yang di sajikan dalam bentuk Event dan Hal hal yang berakita dengan keenakan dalam bermain djuga menjadi dorongan intesitas ini terjadi, Motivasi yaitu proses yang bertujuan untuk mendorong dan memengaruhi individu untuk melaksanakan tugas sesuai harapan kita, makada dapat menimbulkan energi kerja yang tinggi (Safitri et al., 2023). Sebagai dasar pengukuran dalam penelitian ini, intensitas pembelian diukur melalui enam dimensi utama, yaitu: frekuensi pembelian, keinginan, jenis item, kepuasan terhadap item, kecenderungan, dan kepastian (Ninik Marera et al., 2025b; Silvia, 2024).

KERANGKA PEMIKIRAN DAN

HIPOTIS HIPOTESIS



Gambar 3. Pradigma Penelitian
Sumber: Dibuat Oleh Penulis (2025)

Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diuraikan, pradigma penelitain (hipotesis) penelitian sebagai berikut:

1. Sistem pembayaran digital berpengaruh secara parsial terhadap intensitas pembelian item virtual.
2. Literasi keuangan berpengaruh secara parsial terhadap intensitas pembelian item virtual.
3. Sistem pembayaran digital dan literasi keuangan berpengaruh simultan terhadap intensitas pembelian item virtual.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menganalisis pengaruh Sistem Pembayaran Digital (X1) dan Literasi Keuangan (X2) terhadap Intensitas Pembelian Barang Virtual (Y) di kalangan pemain Mobile Legends di Kabupaten Karawang menggunakan metode kuantitatif dan metode kausal asosiatif, yang dimana penelitian ini menggunakan data berupa angka-angka dan analisisnya menggunakan statistik (Retmawanto et al., 2023).

Populasi penelitian bersifat tak terbatas, dengan ukuran sampel ditentukan melalui rumus Cochran pada tingkat kepercayaan 95% ($Z=1,96$) dan margin kesalahan 7% ($d=0,07$), menghasilkan 196 sample. Purposive sampling digunakan sebagai teknik pengambilan sample dengan kriteria pemain aktif Mobile Legends di Karawang yang pernah melakukan transaksi item virtual dan memanfaatkan sistem pembayaran digital.

Untuk memperkuat landasan teoritis, dari tinjauan literatur, jurnal, dan literatur terkait digunakan sebagai data sekunder. Data primer dikumpulkan dengan mendistribusikan kuesioner online menggunakan Google Forms kepada komunitas e-sports lokal (ESI Karawang dan UBP Esport) serta grup komunitas MLBB di media sosial, dengan skala pengukuran 1 hingga 5 (Suherman et al., 2025).

Empat tahap analisis data dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS: pengujian instrumen, yang mencakup validitas (Pearson Product Moment) dan Cronbach's Alpha untuk nilai reliabilitas; pengujian asumsi klasik, yang mencakup normalitas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas; pengujian hipotesis, yang menggunakan analisis regresi linier berganda untuk efek parsial (t-test) dan

simultan (F-test); serta mengukur variasi yang dijelaskan oleh variabel independent terhadap variabel dependen dengan pengujian koefisien determinasi (R^2).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Menurut Savitri et al., (2021) dan Try Andreas Putra, (2025) Nilai korelasi yang dihitung (r dihitung) dan nilai korelasi tabel (r tabel) dibandingkan untuk menentukan validitas instrumen. Jika nilai r dihitung lebih besar dari nilai r tabel, pertanyaan dianggap valid, dan sebaliknya. Perhitungan berikut dilakukan menggunakan instrumen:

Tabel 1. Correlations (Uji Validitas)

Indikator	<i>r</i> hitung			<i>r</i> tabel	Keterangan
	X1	X2	Y		
1	0.889	0.592	0.731	0.361	Valid
2	0.734	0.792	0.746		Valid
3	0.655	0.805	0.631		Valid
4	0.795	0.806	0.591		Valid
5	0.721	0.591	0.751		Valid
6	0.724	0.582	0.726		Valid
7	0.636	0.668	0.527		Valid
8	0.763	0.838	0.581		Valid
9	0.753	0.635	0.708		Valid
10	0.800	0.550	0.598		Valid
11	0.642	0.682	0.669		Valid
12	0.738	0.818	0.506		Valid
13	0.788	0.825	0.576		Valid
14	0.833	0.758	0.761		Valid
15	0.796	0.787	0.798		Valid
16	0.723	0.835	0.801		Valid
17	0.619	0.721	0.730		Valid
18	0.772	0.678	0.644		Valid

19	0.847	0.810	0.534		Valid
20	0.624	0.664	0.707		Valid

Sumber: Diolah oleh penulis, 2026

Semua indikator menunjukkan nilai korelasi yang dihitung lebih besar dari nilai korelasi tabel ($r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$), berdasarkan hasil uji validitas. Mengingat semua data dianggap asli, kondisi ini menunjukkan bahwa semua data memenuhi persyaratan uji validitas.

2. Uji Reliabilitas

Menurut Savitri et al., (2021) dan Try Andreas Putra, (2025) Tingkat signifikansi yang telah ditentukan sebelumnya digunakan untuk uji reliabilitas. Instrumen dianggap reliabel jika nilai Alpha Cronbach di atas tingkat signifikansi 0,6. Dengan mempertimbangkan hasil perhitungan yang dilakukan.

Tabel 2. Reliability Statistic (Uji reliabilitas)

<i>Variabel</i>	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Nilai Reliabilitas</i>	Keterangan
Sistem Pembayaran Digital X1	0.955	0,6	Reliabel
Literasi Keuangan X2	0.948	0,6	Reliabel
Intensitas Pembelian Y	0.927	0,6	Reliabel

Sumber: Diolah oleh penulis, 2026

Berdasarkan hasil dari tabel reliability statistic semua variabel dikatakan reliabel dan item kuisioner dapat di percaya dan layak untuk diteliti selanjutnya.

Hasil Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Menurut Savitri et al., (2021) dan Try Andreas Putra, (2025) Untuk memastikan apakah data dalam suatu kelompok terdistribusi secara teratur, dilakukan uji normalitas. Menurut uji Kolmogorov-Smirnov, data dianggap terdistribusi secara teratur jika nilai Asym Sig lebih besar dari 0,05. Berikut adalah hasilnya.

Tabel 3. One Sample Kolmogorov Smirnov (Uji Normalitas)

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		196
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.24110642
Most Extreme Differences	Absolute	.030
	Positive	.030
	Negative	-.029
Test Statistic		.030
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200c,d

Sumber: Diolah oleh penulis, 2026

Nilai signifikansi (Sig.) pada uji Kolmogorov-Smirnov/Shapiro-Wilk yaitu 0,200 atau lebih besar dari 0,05. berdasarkan hasil uji normalitas. Dengan demikian, data penelitian memenuhi asumsi yang diperlukan dan terdistribusi normal.

Untuk menentukan apakah model valid, pengujian multikolinearitas memastikan tidak adanya korelasi antar variabel. Menurut persyaratan Andreas Putra (2025) mengenai nilai toleransi $> 0,1$ dan $VIF < 10$, hasil perhitungannya adalah sebagai berikut.

2. Uji Multikolinearitas

Tabel 4. Coefficients (Uji Multikolinearitas)

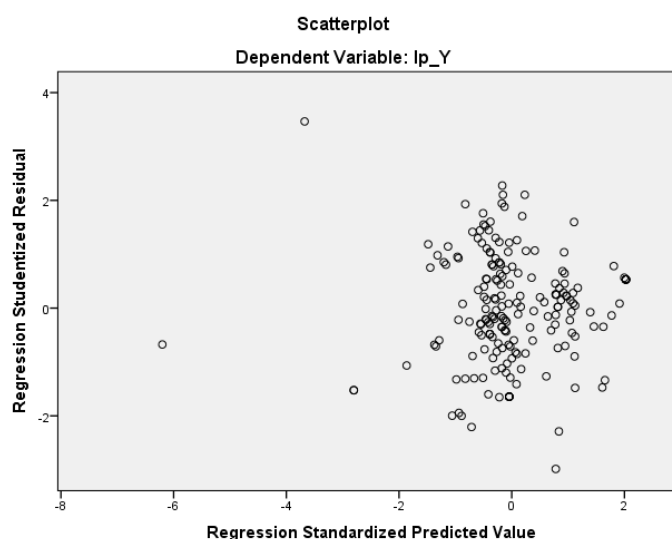
Coefficientsa								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	23.713	3.897		6.084	.000		
	Spd_X1	.565	.061	.612	9.222	.000	.501	1.997
	Lk_X2	.170	.059	.190	2.867	.005	.501	1.997

Sumber: Diolah oleh penulis, 2026

Uji multikolinearitas menghasilkan nilai toleransi 0,501 ($> 0,1$) dan nilai VIF 1,997 (< 10). Model regresi dapat dianggap memenuhi kriteria yang diperlukan karena hasil ini menunjukkan tidak adanya korelasi antar variabel.

3. Uji Heterokedastisitas

Menurut Savitri et al., (2021) Untuk memastikan apakah model regresi memenuhi asumsi klasik atau tidak, pengujian heteroskedastisitas digunakan untuk memastikan apakah model tersebut mengalami heteroskedastisitas atau tidak. Plot sebaran yang dihasilkan adalah sebagai berikut.



Gambar 4. Scatterplots (Uji Heterokedastisitas)

Sumber: Diolah oleh penulis, 2026

Titik-titik data tersebar di atas dan di bawah nol pada sumbu Y

dan terdistribusi secara acak tanpa menunjukkan pola yang jelas,

menurut temuan analisis heteroskedastisitas menggunakan grafik scatterplot. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa tidak ada tanda-tanda heteroskedastisitas dalam model regresi.

Hasil Uji Hipotesis

1. Analisis Regresi Linier Berganda

Savitri et al., (2021) dan Try Andreas Putra, (2025) Salah satu teknik untuk menguji hipotesis adalah analisis regresi, yang digunakan untuk menyelidiki bagaimana faktor independen dan dependen memengaruhi variabel. Berikut ini adalah penyajian hasil pengolahan data menggunakan regresi.

Tabel 5. Coefficients (Analisis Regresi Linier Berganda dan Uji t)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	23.713	3.897		6.084	.000
	Spd X1	.565	.061	.612	9.222	.000
	Lk X2	.170	.059	.190	2.867	.005

Sumber: Diolah oleh penulis, 2026

Model regresi linier berganda berikut ini diturunkan menggunakan nilai koefisien regresi pada Tabel 5 di kolom Koefisien Tidak Terstandarisasi:

$$Y = 23,713 + 0,565X1 + 0,170X2 + e$$

Persamaan regresi linier berganda memungkinkan interpretasi berikut:

- 1) Nilai Perusahaan tetap pada 23,713 jika variabel independen X1 dan X2 bernilai nol, sesuai dengan nilai konstanta 23,713. Ini menunjukkan bahwa konstanta memiliki nilai dasar 23,713 tanpa adanya kontribusi dari X1 dan X2.
- 2) X1 memiliki dampak positif pada Nilai constant, seperti yang ditunjukkan oleh koefisien regresinya sebesar 0,565. Dengan demikian, jika semua faktor lain tetap sama, setiap peningkatan satu unit pada X1 akan menyebabkan peningkatan 0,565 pada Nilai constant.
- 3) Koefisien regresi sebesar 0,170 untuk X2 menunjukkan bahwa Nilai constant juga dipengaruhi

secara positif oleh X2. Oleh karena itu, jika semua faktor lain tetap sama, kenaikan satu unit pada X2 akan menghasilkan peningkatan 0,170 pada Nilai constant.

2. Uji Statistik t (Parsial)

Koefisien regresi setiap variabel independen diperiksa menggunakan uji ini untuk menentukan seberapa besar dampaknya terhadap variabel dependen. Alasan di balik proses pengambilan keputusan uji-t dijelaskan di sini. Hipotesis diterima jika nilai t yang dihitung lebih besar dari nilai t kritis dan ambang batas signifikansi kurang dari 0,05, yang menunjukkan bahwa variabel independen secara signifikan memengaruhi variabel dependen. Di sisi lain, hipotesis diterima, menurut Savitri dkk. (2021) dan Coba Andreas Putra (2025).

Nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 (0,00 dan 0,005 < 0,05) dan nilai t yang dihitung lebih kecil dari nilai tabel t (9,222 dan 2,867 > 1,97214) berdasarkan hasil uji-t (uji parsial) yang

ditunjukkan pada Tabel Koefisien di atas. Akibatnya, dapat dikatakan bahwa variabel independen secara signifikan memengaruhi variabel dependen..

3. Uji Statistik F (simultan)

Tingkat pengaruh faktor independen secara bersamaan terhadap variabel dependen

dievaluasi menggunakan uji F. Suatu variabel dianggap relevan jika nilai F yang dihitung lebih besar daripada nilai F yang tercantum dalam tabel. Keputusan dibuat dengan membandingkan nilai F yang dihitung dengan nilai F yang tercantum dalam tabel. (Sianipar dkk., 2023).

Tabel 6. Anova (Uji F)

ANOVAa						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	7238.665	2	3619.332	130.408	.000b
	Residual	5356.493	193	27.754		
	Total	12595.158	195			

Sumber: Diolah oleh penulis, 2026

Berdasarkan hasil analisis F yang disajikan dalam tabel ANOVA, nilai F yang dihitung lebih besar dari nilai F tabel ($130,408 > 3,04$), dan nilai signifikansi (Sig.) kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa faktor-faktor independen secara signifikan mempengaruhi variabel dependen secara bersamaan.

Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Tingkat pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen diukur dengan koefisien determinasi (Savitri et al., 2021; Try Andreas Putra, 2025). Model regresi yang menjelaskan variabel dependen secara lebih efektif ditunjukkan oleh skor R^2 yang lebih tinggi. Ide dasarnya adalah bahwa kemampuan variabel independen untuk menjelaskan variabel dependen akan lebih baik jika nilainya mendekati 1.

Tabel 7. Model Summary (Uji Koefisien Determinasi (R^2))

Model Summaryb				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.758a	.575	.570	5.268

Sumber: Diolah oleh penulis, 2026

Berdasarkan analisis koefisien determinasi pada tabel Ringkasan Model, variabel independen dalam model menjelaskan 57% variasi pada variabel dependen, seperti yang ditunjukkan oleh nilai R Kuadrat (R^2) sebesar 0,570. Variabel lain yang tidak tercakup dalam penelitian ini terkait dengan variasi yang tersisa.

Pembahasan Verifikatif

1. Berdasarkan hasil uji t, diperoleh nilai t hitung sebesar 9,222 dengan

signifikansi 0,000 ($< 0,05$). Koefisien regresi yang bernilai positif (0,565) membuktikan bahwa Sistem Pembayaran Digital berpengaruh positif dan signifikan secara parsial terhadap intensitas pembelian item virtual. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin praktis dan aman sistem pembayaran digital (seperti QRIS dan e-wallet), maka semakin tinggi pula kecenderungan pemain Mobile Legends di Karawang untuk

melakukan transaksi. Kemudahan transaksi elektronik ini mendorong perilaku konsumsi yang lebih responsif terhadap penawaran dalam gim. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Mahubessy (2019) serta Salao Biantong dan Krisnadi (2023) yang menyatakan bahwa efektivitas sistem pembayaran digital menjadi faktor pendorong utama dalam meningkatkan minat beli di ekosistem digital.

2. Hasil uji t menunjukkan nilai t hitung sebesar 2,867 dengan signifikansi 0,005 ($< 0,05$). Dengan koefisien regresi sebesar 0,170, dapat disimpulkan bahwa Literasi Keuangan berpengaruh positif dan signifikan secara parsial terhadap intensitas pembelian. Hal ini menunjukkan bahwa pemain Mobile Legends di Karawang yang memiliki pemahaman finansial yang baik justru merasa lebih percaya diri dalam mengalokasikan anggaran hiburan mereka secara terencana. Literasi keuangan dalam konteks ini berfungsi sebagai alat kontrol agar pembelian item virtual tetap berada dalam batas anggaran yang wajar, sehingga intensitas pembelian meningkat karena adanya kepastian alokasi dana. Temuan ini mendukung penelitian Darmawan et al. (2020) dan Revana (2025) yang menegaskan bahwa kecerdasan finansial berperan penting dalam membentuk perilaku belanja yang sadar dan terukur.
3. Berdasarkan hasil uji F, diperoleh nilai F hitung sebesar 130,408 dengan signifikansi 0,000 ($< 0,05$). Secara simultan, Sistem Pembayaran Digital dan Literasi Keuangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap intensitas pembelian item virtual pada pemain Mobile Legends di Kabupaten Karawang.
4. Kombinasi antara infrastruktur pembayaran yang efisien dengan tingkat literasi keuangan pemain

menjadi pendorong utama aktivitas transaksi. Hal ini diperkuat dengan nilai R Square sebesar 0,570, yang berarti kedua variabel tersebut memberikan kontribusi sebesar 57% dalam menjelaskan variasi intensitas pembelian. Sisa pengaruh sebesar 43% dipengaruhi oleh faktor eksternal lainnya di luar model penelitian ini, seperti pengaruh komunitas Esport lokal (ESI Karawang) maupun motivasi kepuasan bermain (Safitri et al., 2023).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada pemaparan sebelumnya, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut. Sistem Pembayaran Digital (X1) terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap Intensitas Pembelian (Y), yang menunjukkan bahwa kemudahan dalam melakukan transaksi secara langsung dapat meningkatkan frekuensi top-up yang dilakukan oleh pemain. Begitu pula Literasi Keuangan (X2) yang juga menunjukkan pengaruh positif dan signifikan terhadap Intensitas Pembelian (Y), mengindikasikan bahwa pemahaman yang baik mengenai keuangan dapat meningkatkan kepercayaan diri pemain dalam mengalokasikan anggaran untuk pembelian item virtual.

Secara bersamaan, Sistem Pembayaran Digital (X1) dan Literasi Keuangan (X2) memiliki pengaruh signifikan terhadap Intensitas Pembelian (Y) dengan kontribusi yang mencapai 57%. Temuan ini mengimplikasikan bahwa kemudahan sistem pembayaran merupakan faktor pendorong utama aktivitas mikrotransaksi, sehingga pengembang gim dan penyedia e-wallet perlu memastikan integrasi layanan yang aman dan praktis. Di sisi lain, pengaruh positif literasi keuangan menunjukkan bahwa pemahaman finansial yang baik membuat pemain lebih percaya diri dalam mengalokasikan anggaran hiburan secara terencana, sehingga

secara kolektif sinergi antara infrastruktur digital dan kecerdasan finansial individu menjadi kunci dalam menjelaskan perilaku konsumsi barang virtual di era ekonomi digital saat ini.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, para pemain diharapkan tetap mempertahankan disiplin diri dan literasi keuangan agar aktivitas pembelian item virtual tetap terkontrol dan tidak memicu perilaku konsumtif yang berlebihan. Bagi penyedia layanan digital, disarankan untuk terus meningkatkan efisiensi dan keamanan sistem pembayaran digital sekaligus aktif mengedukasi pengguna mengenai pengelolaan dana yang bijak, sehingga kemudahan transaksi yang ditawarkan tidak mendorong perilaku pembelian yang tidak terencana. Bagi peneliti selanjutnya, mengingat nilai R Square sebesar 57%, disarankan untuk menambahkan variabel lain yang belum tercakup dalam penelitian ini, seperti kontrol diri, gaya hidup, atau pengaruh lingkungan sosial, guna memperkaya model penelitian dan memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi intensitas pembelian item virtual di era ekonomi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrean, R., Suroso, S., & Wijaya, M. A. (2025). Penerapan Disiplin Kerja dalam Meningkatkan Kinerja Pegawai Pada PT. Vanesa Sukma Mandiri . Jurnal Mirai Management .
- Chaidir, T., Putri, I. A., & Arini, G. A. B. (2020). Determinan Literasi Keuangan pada Pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) di Kota Mataram Info Artikel ABSTRAK. Jurusan Ilmu Ekonomi Studi Pembangunan Fakultas Ekonomi Dan Bisnis-Universitas Mataram, 2(1).
- Darmawan, D., Syah, R., Putra, A. S., Sari, Di. N., & Fauziyah, H. (2020). PENGARUH PELATIHAN KEUANGAN, ORGANISASI, DAN INTENSITAS BELANJA ONLINE TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI KEUANGAN MASYARAKAT MILENIAL. Pendidikan Masyarakat, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta2.
- Fahira Yudasella, I., & Krisnawati, A. (2019). PENGARUH LITERASI KEUANGAN TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS DI KOTA BANDUNG Jurnal Mitra Manajemen (JMM Online). Ighfa Fahira Yudasella, 1(2), 674–687.
- Fitrianova Andriani, B., Rosmanidar, E., & Diniah, Z. (2023). Pengaruh Digital Payment ShopeePay dan Locus of Control Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. IJIEB: Indonesian Journal of Islamic Economics and Business, 8(2), 409–426. <http://e-journal.lp2m.uinjambi.ac.id/ojs/index.php/ijoieb>
- Hani, A. F., Alika Fatiha, R., Hidayaty, D. E., Pertiwi, S., Sandi, H., Manajemen, P. S., Ekonomi, F., Bisnis, D., Buana, U., Karawang, P., & Artikel, I. (2023). Jurnal Ilmiah Swara MaNajemen (Swara Mahasiswa Manajemen) Pengembangan Usaha dan Kinerja Karyawan Pada Usaha Mikro Kecil Menengah Cafe Shan's Juice Karawang. JISM Jurnal Ilmiah Swara Manajemen Jurnal Ilmiah Swara MaNajemen, 3(2), 316–321. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/JISM>
- Hariyani, R. (2022). Urgensi Literasi Keuangan Terhadap

- Pengelolaan Keuangan Pribadi Mahasiswa di Masa Pandemi COVID-19 di Indonesia. Widya Cipta: Jurnal Sekretari Dan Manajemen.
- Jimi, J., Sitorus, R. J., Firdaus, F., Sobari, M. R., & Wijaya, M. A. (2024). PENGARUH MOTIVASI, KOMUNIKASI, DAN LINGKUNGAN KERJA KARYAWAN TERHADAP KINERJA KARYAWAN (SURVEY KARYAWAN DIKABUPATEN KARAWANG). *Journal of Economic, Business and Engineering (JEBE)*, 6(1), 124–134. <https://doi.org/10.32500/jebe.v6i1.7237>
- Mahubessy, V. J. (2019). PENGARUH PENERIMAAN SISTEM PEMBAYARAN E-CASH DENGAN MENGGUNAKAN TAM (TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL) TERHADAP INTENSITAS TRANSAKSI NON TUNAI. *Vol3No2.pp160-165*
- Muttaqin, Z., Savitri, C., Suroso, S., Isyanto, P., & Gu, K. M. (2024). Strategi Kolaborasi Uniqlo dengan Program Anime terhadap Hasil Penjualan: Studi pada Uniqlo dengan Program Anime. *AKADEMIK: Jurnal Mahasiswa Humanis*, 4(3), 1056–1069.
- Nadila, D., Epty Hidayaty, D., & Mulyadi, D. (2023). *Jurnal Pijar Studi Manajemen dan Bisnis*. 1(2), 104–109. <https://e-journal.naurendigiton.com/index.php/pmb>
- Ninik Marera, Dedi Mulyadi, & Santi Pertiwi Hari Sandi. (2025a). The Effect of Character Competency and Intensity of Virtual Item Purchases on the Financial Management of the Indonesian PUBG Mobile Game. *International Journal of Economics and Management Research*, 4(2), 493–509. <https://doi.org/10.55606/ijemr.v4i2.392>
- Ninik Marera, Dedi Mulyadi, & Santi Pertiwi Hari Sandi. (2025b). The Effect of Character Competency and Intensity of Virtual Item Purchases on the Financial Management of the Indonesian PUBG Mobile Game. *International Journal of Economics and Management Research*, 4(2), 493–509. <https://doi.org/10.55606/ijemr.v4i2.392>
- Prasetya, A. (2025). Pengaruh Teknologi Finansial (Fintech) terhadap Transformasi Sistem Pembayaran ANANG PRASETYA Abstrak.
- Putri, T. A., Hidayaty, D. E., & Rosmawati, E. (2023). Pengaruh literasi keuangan terhadap pengelolaan keuangan pada pelaku UMKM. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Keuangan*, 5(9), 2023. <https://journal.ikopin.ac.id/index.php/fairvalue>
- Safitri, I. H., janah, Z. A. M., Sandi, P. H. S., & Hidayati, D. epty. (2023). Motivasi Karyawan Terhadap Umkm Nasi Goreng Joyo Binangon Karawang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*.
- Savitri, C., Pramudita Fadila, S., Irmawartini, I., Rani Iswari, H., Anam, C., Syah, S., Rochani Mulyani, S., Robinson Sihombing, P., Ridho Kismawadi, E., Pujiyanto, A., Mulyati, A., Astuti, Y., Catur Adinugroho, W., Imanuddin, rinaldi, Kristia, Nuraini, A., & Siregar, M. T. (2021). *STATISTIK MULTIVARIAT DALA RISET* (I. Ahmaddien, H. Rohana, & U. Taufik, Eds.). Widiana Bakti Persada Bandung.

- Silvia, K. (2024). PENGARUH E-WOM, E-TRUST, DAN ISLAMIC E-SERVICE QUALITY TERHADAP INTENSITAS PEMBELIAN DI PLATFORM LAZADA (Studi Kasus Mahasiswa Kota Purwokerto).
- Suherman, E., & Suroso. (2024). Analisis Work Life balance terhadap prestasi mahasiswa motivasi mahasiswa sebagai moderasi pada prodi manajemen UBP Karawang. Signaling.
- Suherman, E., Suroso, S., & Sumarni, N. (2025). Evaluasi Tingkat Kepuasan Pasien JKN (Studi Pengguna Aplikasi JKN Mobile di Karawang). Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis (JIMBI), 6(1), 179–187. <https://doi.org/10.31289/jimbi.v6i1.6074>
- Suroso, S., & Suherman, E. (2026). STRATEGI TRANSFORMASI BUDAYA DIGITAL PADA LAYANAN UNIVERSITAS BUANA PERJUANGAN KARAWANG.
- Try Andreas Putra, A. (2025). METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF DAN KUALITATIF Teoritis & Praktis (D. Prasetyo & E. Rahmawati, Eds.; Cetakan Pertama). Amerta Media.
- Tulalessy, J. A. Y. (2024). PENGARUH KEMUDAHAN PEMBAYARAN DIGITAL, PENGENDALIAN DIRI, DAN GAYA HIDUP TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF PADA MAHASISWA DI YOGYAKARTA.
- Wenny Melkianus, F., & Arya Dharmayasa, P. (2025). Persepsi Penggunaan Qris (Quick Response Code Indonesian Standard) Sebagai Sistem Pembayaran di Edie Arta Motor Cabang Imam Bonjol. 17(1). <https://doi.org/10.23887/jjpe.v17i>