

**ANALISIS PERILAKU KONSUMEN *VOUCHER GAME ONLINE*
(STUDI KASUS MAHASISWA UIN ANTASARI BANJARMASIN)**

SKRIPSI

OLEH

MUHAMMAD ADIM MIZUARI



2

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM JURUSAN EKONOMI SYARIAH BANJARMASIN
2019 M/1441 H**



***ANALISIS PERILAKU KONSUMEN VOUCHER GAME ONLINE
(STUDI KASUS MAHASISWA UIN ANTASARI BANJARMASIN)***

SKRIPSI

OLEH

MUHAMMAD ADIM MIZUARI



❦

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM JURUSAN EKONOMI SYARIAH BANJARMASIN
2019 M/1441 H**



ANALISIS PERILAKU KONSUMEN VOUCHER GAME

ONLINE

***(STUDI KASUS MAHASISWA UIN ANTASARI
BANJARMASIN)***

SKRIPSI

***Diajukan kepada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Mencapai Gelar
Sarjana dalam Ilmu Ekonomi Syariah***

Oleh:

MUHAMMAD ADIM MIZUARI

1501150136

***UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM JURUSAN EKONOMI SYARIAH BANJARMASIN
2019 M/1441 H***



PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Adim Mizuari
NIM : 1501150136
Tempat/Tgl. Lahir : Tambarangan, 05 Juli 1997
Jurusan : Ekonomi Syariah
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Antasari
Banjarmasin

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat atau dibuat oleh orang lain secara keseluruhan atau sebagian besar, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Banjarmasin, 29 Desember 2019
Yang membuat pernyataan,



Tanda tangan

Muhammad Adim Mizuari

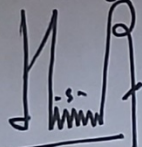
PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul : Analisis Perilaku Konsumen *Voucher Game Online* (Studi Kasus UIN Antasari Banjarmasin)
Ditulis oleh : Muhammad Adim Mizuari
N I M : 1501150136
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam
Program : Strata Satu (S-1)
Program Studi : Ekonomi Syariah
Tahun Akademik : 2015
Tempat dan tanggal lahir : Tambarangan, 05 Juli 1997
Alamat : Jl. Bawang putih Gatot Subroto

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, kami dapat menyetujuinya untuk dipertahankan di depan Sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Antsari Banjarmasin.

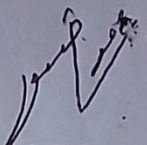
Banjarmasin, 29 Desember 2019

Pembimbing I



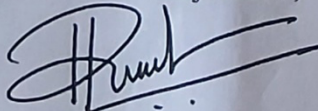
Dr. Mahmud Yusuf, M.S.I.
NIP. 197901262006041002

Pembimbing II



H. Abdul Gafur, Lc., MA
NIP. 198103022009011014

Mengetahui,
Ketua Program Studi Ekonomi Syariah
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
UIN Antasari Banjarmasin,



Rohana Faridah, S.E., M.M
NIP. 19780427200901201

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "Analisis Perilaku Voucher Game Online (Studi Kasus UIN Antasari Banjarmasin)" ditulis oleh Muhammad Adim Mizuari, NIM: 1501150136, telah diujikan dalam Sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Antasari Banjarmasin pada:

Hari : Selasa

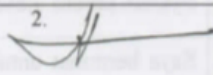
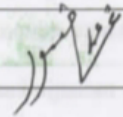
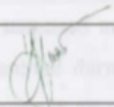
Tanggal : 16 Juni 2020

Dinyatakan LULUS dengan predikat: A

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
UIN Antasari Banjarmasin

Dr. H. Fathurrahman Azhari, M.H.I.
NIP. 19600609 198803 1 003

TIM PENGUJI

Nama	Tanda Tangan
1. Dr. Mahmud Yusuf, SE., M.M.	1. 
2. Harianto, SE., M.M.	2. 
3. H. Abdul Gafur, Lc., MA.	3. 
4. Yusuf Ansyahri, SE., ME.	4. 

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam, karena atas berkat dan rahmat dan karunia-Nya semata hingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat serta salam selalu tercurah kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW, yang telah menunjukan kepada kita jalan keselamatan di dunia dan di akhirat beserta keluarga dan pengikut beliau hingga akhir zaman.

Setelah melewati berbagai hambatan dan rintangan, akhirnya penulisan skripsi ini dapat diselesaikan. Penulis sendiri menyadari dengan sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan semua pihak, baik dalam bentuk dukungan bimbingan dan arahan serta motivasi sehingga tugas ini dapat

diselesaikan. terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

- 1. Bapak Dr. H. Fathurrahman Azhari M H.I, selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis UIN Antasari Banjarmasin.*
- 2. Bapak Dr. Mahmud Yusuf, M.S.I. dan bapak H. Abdul Gafur, Lc., MA. Selaku dosen penasehat dan pembimbing yang tak pernah lelah mengayomi dan memotivasi serta memberikan arahan dan bimbingan yang penuh kepada saya selama proses pembuatan sampai selesainya skripsi ini.*
- 3. Para dosen, asisten dosen, karyawan dan karyawan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Antasari Banjarmasin dan mencatat untuk mereka pahala kebaikan yang berlipat ganda di sisi-Nya.*

KATA PERSEMBAHAN



" Ku Persembahkan Karya Tulis ku ini " Untuk Kedua Orangtuaku

Rumah keduaku, tempatku mengasah kematangan hidup Sanggar Bahana

Antasari (SBA)

Sahabat-sahabat seperjuanganku, yang senantiasa selalu mendukung serta

membantu

" "

Kita akan terus melangkah dan berjuang demi semua pencapaian dan kesuksesan, yakinlah semua usaha akan sampai!

Terima kasih untuk semuanya



MOTTO HIDUP

Bermimpilah, Terbakarlah

The Show Must Go On!



ABSTRAK

Muhammad Adim Mizuari, 2019, *Analisis Perilaku Konsumen Voucher Game Online (Studi Kasus Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin)*, Skripsi, Jurusan Ekonomi Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Pembimbing Dr. Mahmud Yusuf, M.S.I., dan H. Abdul Gafur, Lc., M.A.

Kata kunci: Analisis, Perilaku, Konsumen, *Voucher Game Online*.

Pada jaman milenial ini, hampir seluruh kegiatan manusia dibantu dengan adanya teknologi. Mulai dari aktivitas pembangunan, pendidikan, pertanian, kehidupan sehari-hari hingga hiburan. Banyak bisnis yang memasarkan produknya begitu pula dengan permainan (*game online*) yang sedang marak. Hingga akhirnya banyak perusahaan konten digital menyisipkan bisnisnya yakni penjualan *voucher game online*, maka yang diteliti ialah bagaimana analisis perilaku konsumen dalam membeli produk tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengambilan keputusan konsumen dalam pembelian *voucher game online* serta mengetahui dampak negatif dari perilaku pembelian *voucher game online*.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) dengan subjek penelitian 30 mahasiswa UIN Antasari yang berperan sebagai pengguna atau konsumen dari *voucher game online* tersebut. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Dan teknik pengolahan data dengan cara *editing* dan analisis data dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku informan sebagai konsumen dalam pembelian *voucher game online* menuai perilaku yang beragam. Adapun yang mempengaruhi perilaku konsumen dalam menggunakan *voucher game online* dalam konteks ini menimbulkan dua hal faktor besar yang dapat penulis uraikan. Yang pertama alasan informan sehingga membeli *voucher game*, kemudian dibalik alasan tersebut muncul motivasi yang menguatkan alasan dari informan untuk membelinya. Adapun hal yang kedua, adalah dampak sosial yang dialami oleh informan ketika kecanduan dalam memainkan fitur *game online* walaupun setiap informan memiliki caranya masing-masing untuk melepas dampak negatif tersebut.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PERSEMBAHAN	vi
MOTTO HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Signifikansi Penelitian	4
E. Definisi Operasional	5
F. Kerangka Pemikiran	7
G. Sistematika Penulisan	9

BAB II LANDASAN TEORI

A. Perilaku Konsumen	11
----------------------------	----



1. Pengertian Perilaku Konsumen	11
2. Pendekatan Perilaku Konsumen	13
B. Keputusan Pembelian	14
1. Pengertian Keputusan Pembelian	14
C. Game Online	22
D. Perspektif Islam mengenai Transaksi Voucher Game Online.....	24

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	27
B. Lokasi Penelitian	27
C. Data dan Sumber Data	28
D. Teknik Pengumpulan Data	29
E. Teknik Pengolahan dan Analisis Data	31

BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	32
B. Penyajian Data	36
C. Analisis Data	58

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	78
B. Saran	79

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP PENULIS

