

ABSTRAK

PENGARUH *GAME ONLINE*, *E-COMMERCE SHOPEE*, DAN KEPRIBADIAN TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF PADA MASYARAKAT GENERASI Z DI DESA SUMBERREJO, BATANGHARI, LAMPUNG TIMUR

OLEH

SHELA AGISTA

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game online*, *e-commerce shopee*, dan kepribadian terhadap perilaku konsumtif pada Masyarakat Generasi Z di Desa Sumberrejo, Batanghari, Lampung Timur. Metode dalam penelitian ini menggunakan *deskriptif verifikatif* dengan pendekatan *ex post facto* dan *survey*. Populasi dalam penelitian adalah masyarakat generasi z di Desa Sumberrejo, Batanghari, Lampung Timur. Jumlah sampel pada penelitian ini berjumlah 57 orang dengan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu kuesioner dan dokumentasi. Pengujian hipotesis menggunakan regresi linier sederhana dan berganda dan diolah dengan program SPSS. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh *game online*, *e-commerce shopee*, dan kepribadian terhadap perilaku konsumtif pada Masyarakat Generasi Z di Desa Sumberrejo, Batanghari, Lampung Timur dengan kadar determinasi sebesar 0,674 atau 67,4 % sisanya sebesar 32,6% dipengaruhi oleh faktor lain.

Kata Kunci: *e-commerce shopee*, *game online*, kepribadian, perilaku konsumtif

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF ONLINE GAMES, E-COMMERCE SHOPEE, AND PERSONALITY ON CONSUMPTIVE BEHAVIOR IN GENERATION Z COMMUNITIES IN THE VILLAGE SUMBERREJO, BATANGHARI, EAST LAMPUNG

by

SHELA AGISTA

This research aims to determine the influence of online games, Shopee e-commerce, and personality on consumer behavior in the Generation Z community in Sumberrejo Village, Batanghari, East Lampung. The method in this research uses descriptive verification with an ex post facto and survey approach. The population in the study was generation z people in Sumberrejo Village, Batanghari, East Lampung. The number of samples in this study was 57 people using a non-probability sampling technique, sampling using purposive sampling. The data collection techniques used were questionnaires and documentation. Hypothesis testing uses simple and multiple linear regression and is processed with the SPSS program. The results of this research show that there is an influence of online games, Shopee e-commerce, and personality on consumer behavior in the Generation Z community in Sumberrejo Village, Batanghari, East Lampung with a determination level of 0.674 or 67.4%, the remaining 32.6% is influenced by factors.

Keywords: *shopee e-commerce, online games, personality, consumptive behavior*