

PENGARUH *GAMIFICATION* TERHADAP MINAT BERWIRAUSAHA

(Studi Pada Mahasiswa Universitas Islam Indonesia)



SKRIPSI

Oleh:

Nama : Mirza Muhammad Rayhan

No. Mahasiswa: 19312052

FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2023

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	2
HALAMAN PENGESAHAN	4
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	5
BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI	6
KATA PENGANTAR	8
ABSTRAK	10
BAB I PENDAHULUAN	11
1.1 Latar Belakang Masalah	11
1.2 Rumusan Masalah.....	14
1.3 Tujuan Penelitian	14
1.4 Manfaat Penelitian.....	15
1.5 Sistematika Penelitian.....	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	17
2.1 Landasan Teori	17
2.2 Kerangka Penelitian	21
2.3 Penelitian Terdahulu	22
2.4 Pengembangan Hipotesis	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31
3.1 Bentuk Penelitian	31
3.2 Lokasi Penelitian	31
3.3 Populasi dan Sampel	31
3.4 Metode Pengumpulan Data	32
3.5 Metode Pengukuran Data.....	33
3.6 Metode Pengujian Instrumen	35
3.7 Hasil Uji Validitas.....	36
3.9 Metode Analisis Data	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
BAB V KESIMPULAN	52
5.1 Kesimpulan.....	52
5.2 Implikasi Manajerial.....	54

5.3	Keterbatasan Penelitian dan Saran.....	55
	DAFTAR PUSTAKA.....	56
	LAMPIRAN.....	59

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGARUH *GAMIFICATION* TERHADAP MINAT BERWIRAUSAHA
(Studi Pada Mahasiswa Universitas Islam Indonesia)**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

Nama : Mirza Muhammad Rayhan

No. Mahasiswa : 19312052

Telah Disetujui oleh Dosen Pembimbing

Pada Tanggal 15 September 2023

Dosen Pembimbing,



(Primanita Setyono, Dra., MBA., Ak., CA., CMA., CAPM)

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam penulisan tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar maka saya sanggup menerima hukuman atau sanksi apapun sesuai dengan kebijakan dan peraturan yang berlaku.

Yogyakarta, 14 September 2023

Penulis



Mirza Muhammad Rayhan

BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI

SKRIPSI BERJUDUL

PENGARUH GAMIFICATION TERHADAP MINAT BERWIRAUSAHA (Studi Pada Mahasiswa Universitas Islam Indonesia)

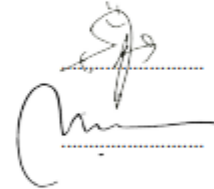
Disusun oleh : MIRZA MUHAMMAD RAYHAN

Nomor Mahasiswa : 19312052

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji dan dinyatakan Lulus
pada hari, tanggal: Selasa, 03 Oktober 2023

Penguji/Pembimbing Skripsi : Primanita Setyono, Dra., MBA., Ak., CA., CMA.,
CAPM

Penguji : Isti Rahayu, Dra., M.Si., Ak., CA.



Mengetahui

Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika
Universitas Islam Indonesia



Johan Arifanto, S.E., M.Si., Ph.D., CPA, CertIPSAS.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Assalamualaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas limpahan berkah, rahmat, nikmat serta hidayahnya berupa iman dan Islam kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW beserta para keluarga dan pengikutnya hingga akhir zaman.

Tugas Akhir Skripsi yang berjudul **“PENGARUH GAMIFICATION TERHADAP MINAT BERWIRUSAHA (Studi Pada Mahasiswa Universitas Islam Indonesia)”** telah disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan sarjana Program Studi Akuntansi pada Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia.

Penulisan tugas akhir ini dalam prosesnya tidak terlepas dari bantuan dan juga dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, yang senantiasa memberi kemudahan, kekuatan, kelancaran dan juga ridhonya kepada seluruh hambanya.
2. Nabi Muhammad SAW, yang telah menuntun umatnya dari zaman jahiliyah hingga zaman Islam yang di ridhoi
3. Kedua orang tau penulis, Bapak Mukhlas Nasib dan Ibu Herna Susilowati yang selalu memberikan dukungan, doa, nasehat serta kasih sayang dalam proses penyusunan tugas akhir penulis.
4. Naila Almazahra, adik penulis yang banyak memberi dukungan kepada penulis selama melaksanakan perkuliahan di Yogyakarta.
5. Bapak Fathul Wahid, ST., M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Indonesia periode 2022-2026, dan seluruh jajaran pemimpin universitas.
6. Bapak Johan Arifin, S.E., M.Si., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia periode 2022-2026, dan seluruh jajaran pemimpin Fakultas.
7. Bapak Rifqi Muhammad, S.E., S.H., M.Sc., Ph.D., SAS., ASPM., selaku Ketua Program Studi Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia.
8. Ibu Primanita Setyono, Dra., MBA., Ak., CA., CMA., CAPM. Selaku dosen pembimbing tugas akhir skripsi. Terima kasih telah meluangkan waktu, memberi nasehat dan juga bantuan serta arahan yang telah diberikan kepada penulis selama proses penyusunan tugas akhir skripsi.

9. Ibu Rr. Atina Ayu Vanesa, S.Psi selaku dosen OCB yang banyak memberi nasehat serta membantu penulis beradaptasi pada awal bangku perkuliahan.
10. Seluruh Bapak/Ibu Dosen, Pegawai, Staff Jurusan Akuntansi, Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia yang telah mencurahkan waktu dan tenaga untuk membekali ilmu pengetahuan kepada penulis selama menyelesaikan studi di bangku perkuliahan.
11. Ustad Abdul Rasyid, selaku ustad yang telah membimbing dan memberi nasehat kepada penulis sejak penulis menjadi santri di jenjang SMP hingga sekarang.
12. Syifa Azzahra Setya Putri, selaku teman hidup yang telah menemani dan banyak memberi dukungan dan nasehat kepada penulis dalam suka dan duka.
13. Para Sahabat Penulis yang sudah menemani dalam susah dan senang sejak dari bangku SMA, perkuliahan hingga menjadi Sarjana Wahyu, Wildan, Irfan, Gido, Gio, Hadyan, Naufal.
14. Teman-teman jurusan Akuntansi angkatan 2019 yang telah menjadi teman sekaligus keluarga yang baik dan menemani penulis dari awal perkuliahan.
15. Semua Pihak yang turut serta membantu penulis dalam semua aspek kehidupan yang tidak dapat ditulis satu per satu.

Dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya atas seluruh kebaikan dari semua pihak tersebut. Semoga Allah SWT senantiasa membalas kebaikan untuk semua pihak. Penulis menyadari banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna dalam penulisan tugas akhir skripsi. Namun, penulis berharap agar tugas akhir dalam bentuk skripsi ini dapat memberikan manfaat serta pengetahuan bagi banyak pihak. Terima Kasih.

Wassalamualaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh.

Yogyakarta, 14 September 14, 2023

Penulis

Mirza Muhammad Rayhan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Theory Planned Behavior (TPB)* dengan *gamification* terhadap minat berwirausaha pada mahasiswa akuntansi Universitas Islam Indonesia Yogyakarta. Penelitian ini dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner secara online melalui google form kepada mahasiswa Akuntansi Universitas Islam Indonesia Yogyakarta yang pernah bermain permainan MonsoonSIM dari tahun 2019 hingga 2022. Metode purposive sampling adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini. Jumlah sampel yang terkumpul pada penelitian ini sebanyak 150 responden dan yang dipakai sebanyak 139 responden. Data yang terkumpul kemudian diolah menggunakan program pengolahan data SPSS (Statistical Program for Social Science) software SPSS Version 22 . Hasil penelitian ini menyatakan sikap terhadap perilaku, norma subjektif dan persepsi kontrol perilaku memiliki pengaruh terhadap minat berwirausaha secara simultan.

Kata Kunci: *Gamification, Minat Berwirausaha, Norma Subjektif, Sikap Terhadap Perilaku, Persepsi Kontrol Perilaku, Theory Planned Behavior*

ABSTRACT

This research aims to determine the influence of the Theory of Planned Behavior (TPB) in gamification on entrepreneurial intention among accounting students at the University of Islam Indonesia, Yogyakarta. The research was conducted by distributing an online questionnaire via Google Forms to accounting students at the Islamic University of Indonesia, Yogyakarta, who had played MonsoonSIM games from 2019 to 2022. Purposive sampling was the sampling method used in this research. A total of 150 respondents were collected, with 139 respondents being used for analysis. The collected data was then processed using the SPSS (Statistical Program for Social Science) software SPSS Version 22 data analysis program. The results of this research indicate that attitudes toward behavior, subjective norms, and perceived behavior control have a simultaneous influence on entrepreneurial intention.

Keywords: *Attitude Towards Behavior, Gamification, Subjective Norm, Perceived Behavioral Control, Theory Planned Behavior*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan jaman, pada era digitalisasi yang semakin berkembang pesat pada saat ini, memberikan banyak perubahan pada berbagai bidang yang salah satunya adalah pendidikan yang dimana metode pembelajaran juga harus berkembang sisi yang lebih inovatif dan menarik agar dapat meningkatkan efektifitas dalam proses belajar. Salah satu metode pembelajaran yang terus dikembangkan dan dinilai menjanjikan pada saat ini adalah gamifikasi atau metode pembelajaran berbasis permainan dengan menerapkan konsep bermain atau game pada konteks pendidikan. Menurut penelitian dari Selirowangi (2019) gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan berdampak positif terhadap hasil belajar.

MoonsonSIM merupakan salah satu permainan yang didalamnya terdapat pembelajaran mengenai proses bisnis. Terdapat dua belas modul ERP pembelajaran pada permainan MoonsonSIM yang diantaranya adalah finance/reporting, retail, marketing, forecast, warehouse, business to business, E-commerce, production, material requirement planning (MRP), Human resource, Service dan Maintenance. Modul ERP tersebut dapat meningkatkan pengetahuan atau literasi tentang berbisnis (Joella et al., 2020). Metode

pembelajaran ini dinilai berpotensi dan berkontribusi dalam proses pembelajaran dengan memberikan pengalaman yang menarik dan menantang karena menerapkan proses bisnis seperti kejadian yang terjadi pada kehidupan nyata melalui permainan.

Dalam meningkatkan minat untuk berbisnis, proses pembelajaran berbasis permainan dapat membantu mengembangkan sikap yang positif dalam berbisnis, meningkatkan kemampuan atau skill dan literasi atau pengetahuan yang selaras serta minat untuk berkecimpung dalam dunia bisnis (Aries et al., 2020). Untuk mengetahui seperti apa gamifikasi mempengaruhi minat berwirausaha, beberapa variabel psikologis perlu dijadikan pertimbangan. Diantaranya adalah sikap terhadap perilaku (Sikap terhadap perilaku) yang dimana menurut Saraih et al., (2018) adalah sikap terhadap perilaku yang mengacu pada persepsi individu terhadap suatu perilaku tertentu. Dalam konteks minat berwirausaha, merupakan salah satu faktor dari theory of planned behaviour (TPB) yang memprediksi niat kewirausahaan individu yang dimana semakin baik sikap individu tersebut terhadap kewirausahaan maka semakin tinggi atau kuat juga niatnya untuk berwirausaha.

Kemudian yang kedua adalah norma subjektif atau norma subjektif yang dimana menurut penelitian Aji et al., (2020) merupakan suatu persepsi yang terdapat pada individu mengenai tentang sejauh mana orang-orang yang dianggap penting bagi individu tersebut yang dimana pada hal ini seperti teman,

kerabat, keluarga dan sebagainya mendukung atau tidak mendukung perilaku tertentu. Dalam penelitian ini, norma subjektif diukur dalam hubungannya dengan minat berwirausaha. Menurut Santy et al., (2017) norma subjektif berpengaruh positif terhadap minat berwirausaha yang dimana hal ini berarti ketika individu mendapatkan dukungan dari orang-orang yang dianggap penting maka akan meningkatkan minat mereka dalam berwirausaha.

Kemudian yang terakhir adalah keyakinan dari individu mengenai kemampuan dan kendali yang mereka punya dalam melaksanakan perilaku dalam berbisnis atau perceived behavioural control. Metode pembelajaran berbasis permainan atau gamifikasi dapat mengasah skill mereka dalam berbisnis karena memberikan pengalaman yang mirip dengan pengalaman aktual dengan memberikan tantangan dan kejadian kejadian yang serupa dengan kejadian yang benar benar terjadi di dunia nyata. Hal ini dapat meningkatkan persepsi individu tentang keyakinan atas kendali mereka dalam berbisnis. Hal ini juga didukung dalam penelitian (Aries et al., 2020) yang dimana persepsi kontrol perilaku berpengaruh terhadap minat berwirausaha. Hal ini berarti keyakinan atas kendali dalam berbisnis yang tinggi yang didapat melalui gamifikasi dapat meningkatkan minat dalam berbisnis.

Metode pembelajaran gamifikasi telah banyak digunakan yang pada saat ini sudah meluas dalam bidang pendidikan. Tetapi masih belum terdapat penelitian mengenai gamifikasi terhadap minat berbisnis secara langsung.

Oleh karena itu, Dari penjabaran latar belakang diatas peneliti tertarik untuk mengetahui pengaruh gamifikasi dalam proses belajar terhadap minat berwirausaha dengan melalui variabel sikap terhadap perilaku, norma subjektif dan persepsi kontrol perilaku

dengan judul **“Pengaruh Gamifikasi terhadap Minat Berwirausaha”**.

1.2 Rumusan Masalah

Dari penjabaran latar belakang diatas, dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Apakah sikap terhadap perilaku berpengaruh positif terhadap minat berwirausaha?
2. Apakah norma subjektif berpengaruh positif terhadap minat berwirausaha?
3. Apakah persepsi kontrol perilaku berpengaruh positif terhadap minat berwirausaha?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan oleh peneliti, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk membuktikan pengaruh positif sikap terhadap perilaku terhadap minat berwirausaha.

2. Untuk membuktikan pengaruh positif norma subjektif terhadap minat berwirausaha.
3. Untuk membuktikan pengaruh positif sikap terhadap perilaku terhadap minat berwirausaha.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang dapat dibagikan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap bahwa hasil dari penelitian ini dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti selanjutnya dalam meneliti pengaruh gamifikasi terhadap minat berwirausaha dari sisi sikap terhadap perilaku, norma subjektif dan perceived behavioural control.

2. Manfaat Praktis

Peneliti berharap bahwa hasil penelitian ini dapat berguna untuk memberikan informasi mengenai pentingnya peran metode pembelajaran gamifikasi dalam meningkatkan minat berwirausaha.

1.5 Sistematika Penelitian

Dalam rangka memberikan gambaran mengenai cara penulisan proposal, maka dibutuhkan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memberikan dasar-dasar teoritis, termasuk teori yang mendasari penelitian ini, hasil penelitian sebelumnya yang digunakan sebagai referensi untuk penelitian dan pengembangan hipotesis.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang jenis penelitian, sampel penelitian yang digunakan, jenis dan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini, metode pengumpulan data, metode pengolahan data variabel penelitian, konsep, serta model dan metode analisis data. dalam penelitian ini Bagian ini menjelaskan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil analisis karakteristik responden, hasil analisis data, hasil pengujian hipotesis, dan hasil pembahasan hipotesis.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan penelitian, keterbatasan penelitian dan saran, dan implikasi manajerial.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Theory of Planned Behavior

Teori perilaku atau theory of planned behavior (TPB) merupakan pengembangan dari theory of reasoned action (TRA) yang dimana menurut penelitian dari Manuntung (2018) teori perilaku merupakan sebuah teori tentang hubungan antara keyakinan dan perilaku. Teori ini menjabarkan intensi dalam berperilaku ditentukan oleh tiga faktor utama yaitu sikap, norma subjektif dan kontrol perilaku yang dirasakan oleh individu (Alimbudino, 2020). Adanya intensi menjadikan ketiga faktor tersebut menjadi penentu yaitu:

1. Behavior Belief - Sikap Terhadap Perilaku, proses evaluasi dari perilaku yang berdasarkan keyakinan dan faktor ini menentukan pembentukan sikap seseorang yang mempengaruhi perilaku.
2. Normative belief - Norma subjektif, merupakan faktor keyakinan yang berasal dari lingkungan seperti teman, kolega, keluarga dan motivasi dalam ekspektasi dan keyakinan atau harapan dalam sebuah harapan untuk memperoleh suatu pencapaian.
3. Control Belief – Perceived behavior control, merupakan keyakinan yang mempengaruhi perilaku baik mendukung atau menghambat.

Theory planned behavior menjelaskan tentang niat seseorang yaitu seberapa keras individu atau seseorang berusaha dan berkorban dalam melakukan sesuatu. Dengan ini TPB dapat memprediksi intensi berdasarkan ketiga faktor tersebut (Ajzen, 1991; Ozer & Yilmaz, 2011).

2.1.2 Gamification, Game-based learning dan Game

Game atau permainan menurut Rahman & Tresnawati (2016) merupakan permainan yang dapat dimainkan yang didalamnya berisi aturan tertentu sehingga dapat menentukan yang menang dan yang kalah. Gamifikasi merupakan metode yang diterapkan pada proses pembelajaran yang menerapkan unsur permainan dalam proses pembelajaran dan konsep ini berkaitan juga dengan konsep game-based learning atau pembelajaran berbasis permainan (Krath et al., 2021).

Dalam penelitian Marisa et al., (2022) menjabarkan gamifikasi sebagai pendekatan yang menggunakan elemen-elemen permainan yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah non-game dan gamifikasi ini bertujuan untuk membuat suatu kegiatan yang tidak menarik menjadi menarik bagi para penggunanya dan metode gamifikasi ini diterapkan dalam berbagai bidang termasuk pendidikan, bisnis dan kesehatan. Kemudian dalam penelitian Winatha & Ariningsih (2020) mengungkapkan bahwa gamifikasi memiliki manfaat dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran. Gamifikasi juga dapat

membuat suasana pembelajaran lebih hidup dan membantu mahasiswa agar dapat lebih memahami materi yang disampaikan.

2.1.3 Wirausaha

Definisi wirausaha menurut (Kurniawan et al., 2021) adalah seseorang yang berkemampuan dalam sebuah penciptaan sebuah peluang dalam berbisnis dan berkemampuan dalam pengambilan risiko pada saat menjalankan sebuah usaha yang bertujuan untuk mencari keuntungan. Dalam penelitiannya juga dijabarkan bahwa wirausaha juga dapat sebagai bentuk individu maupun kelompok yang memiliki kemampuan dalam mengelola, mengembangkan suatu usaha dan mengatur atau mengorganisir dengan cara menggabungkan SDM (Sumber Daya Manusia), modal dan teknologi untuk mencapai tujuan bisnis yang sudah dibuat.

Wirausaha juga memiliki manfaat menurut (Perceka et al., 2021) diantaranya adalah

1. Meningkatkan perekonomian

Dengan berwirausaha dapat membuka lapangan pekerjaan baru bagi masyarakat sehingga dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi pada sektor tertentu atau daerah tertentu bahkan negara.

2. Mengasah dan meningkatkan kreativitas dan inovasi

Dalam berwirausaha kreativitas dan inovasi akan selalu dibutuhkan bagi seseorang atau kelompok untuk menciptakan produk atau layanan

baru ataupun menginovasi suatu produk atau layanan agar dapat memenuhi kebutuhan pasar.

3. Meningkatkan kemandirian

Seorang pewirausaha dapat menjadi lebih mandiri karena dituntut untuk mengelola keuangan mandiri dan selalu berhadapan dengan pengambilan keputusan penting.

4. Menambah kepercayaan diri

Kepercayaan diri seseorang dapat meningkat karena seorang pewirausaha akan selalu menghadapi tantangan dan mengambil risiko dalam setiap tindakannya.

5. Menambah pengalaman dan skill

Seorang pewirausaha akan mendapatkan banyak pengalaman dan skill karena pewirausaha dapat bergerak pada segala bidang dan segala posisi seperti manajemen, pemasaran, keuangan, dan sebagainya.

2.1.4 Minat Untuk Berwirausaha

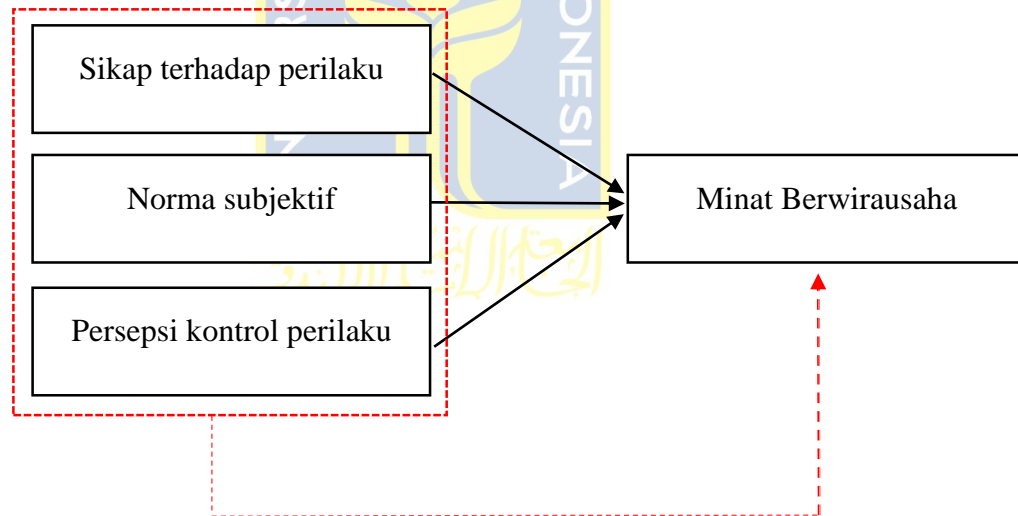
Dalam penelitiannya Elfandi et al., (2021) mengungkapkan bahwa minat atau niat dalam berwirausaha merupakan suatu keadaan yang terjadi dalam benak individu yang berminat untuk berbisnis atau menciptakan dan menghasilkan usaha yang baru. Minat berwirausaha juga merupakan suatu ketertarikan seseorang kepada kegiatan kewirausahaan. Minat berwirausaha dapat muncul karena adanya pengetahuan dan pengalaman berpartisipasi pada

suatu kegiatan kewirausahaan yang pada akhirnya dapat memunculkan keinginan untuk berwirausaha (Luh et al., 2022).

Dengan ini dapat disimpulkan bahwa minat berwirausaha merupakan suatu keinginan untuk berwirausaha yang didasarkan dengan pengalaman dan pengetahuan mengenai kewirausahaan sebagai pemicu timbulkan keinginan untuk berwirausaha.

2.2 Kerangka Penelitian

Peneliti menggambarkan penelitian ini dalam bentuk kerangka penelitian yang diantaranya sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

Sumber: (Aries et al., 2020)

Penelitian ini meneliti beberapa variabel diantaranya Sikap Terhadap Perilaku (X^1), norma subjektif (X^2), perceived behavior control (X^3) terhadap minat berwirausaha (Y).

2.3 Penelitian Terdahulu

Berikut ini merupakan beberapa penelitian terdahulu yang dipakai sebagai sumber dari penelitian ini yang dikumpulkan dari berbagai jurnal yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Penulis (th) dan Judul Penelitian	Variabel Amatan	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Aries et al. (2020) Gamification in learning process and its impact on entrepreneurial intention	<ul style="list-style-type: none"> - Sikap Terhadap Perilaku - Persepsi kontrol perilaku - Norma subjektif - Entrepreneurial intention - Gamifikasi 	<p>Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan kuesioner untuk mengumpulkan data.</p> <p>Data kemudian dianalisis menggunakan multiple linear regression analysis.</p>	<p>Hasil analisis regresi linear berganda menunjukkan bahwa sikap terhadap perilaku (ATB), kontrol perilaku yang dirasakan (PBC), dan norma subjektif (SN) memberikan dampak positif dan signifikan pada niat berwirausaha, baik secara parsial maupun simultan.</p>

No	Penulis (th) dan Judul Penelitian	Variabel Amatan	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
2	<p>Saraih et al. (2018)</p> <p>Examining the Relationships between Sikap terhadap perilaku, Norma subjektifs and Entrepreneurial Intention among Engineering Students</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sikap Terhadap Perilaku - Norma subjektif - Entrepreneurial intention 	<p>Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan kuesioner untuk mengumpulkan data.</p> <p>Data kemudian dianalisis menggunakan analisis reliabilitas, analisis mean dan standar deviasi, dan analisis korelasi</p>	<p>Hasil penelitian ini menemukan bahwa sikap terhadap perilaku dan norma subyektif secara signifikan berhubungan dengan niat kewirausahaan di kalangan mahasiswa teknik di Malaysia</p>
3	<p>Santy et al. (2017)</p> <p>Pengaruh Efikasi Diri, Norma Subjektif, Sikap Berperilaku Dan Pendidikan Kewirausahaan Terhadap Intensi Berwirausaha</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sikap Terhadap Perilaku - Self-Efficacy - Norma subjektif - Entrepreneurial intention - Entrepreneurial education 	<p>Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan kuesioner untuk mengumpulkan data.</p> <p>Data kemudian dianalisis menggunakan multiple linear regression analysis.</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa efikasi diri, norma subjektif, sikap berperilaku, dan pendidikan kewirausahaan berpengaruh positif terhadap intensi berwirausaha pada mahasiswa Universitas Kuningan baik secara parsial maupun simultan.</p>
4	<p>Ruiz-alba (2019)</p> <p>Gamification and Entrepreneurial Intentions</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sikap Terhadap Perilaku - Persepsi kontrol perilaku - Norma subjektif 	<p>Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif</p>	<p>Hasil analisis regresi linear berganda menunjukkan bahwa sikap</p>

No	Penulis (th) dan Judul Penelitian	Variabel Amatan	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
		<ul style="list-style-type: none"> - Entrepreneurial intention - Gamifikasi 	<p>dan kuesioner untuk mengumpulkan data.</p> <p>Data kemudian dianalisis menggunakan multiple linear regression analysis.</p>	<p>terhadap perilaku (ATB), kontrol perilaku yang dirasakan (PBC), dan norma subjektif (SN) memberikan dampak positif dan signifikan pada niat berwirausaha, baik secara parsial maupun simultan.</p>
5	<p>Darmawan (2016)</p> <p>Pengaruh Norma Subjektif, Personal Attitude, Perceived Behavior Control dan Aspek Psikologis terhadap Minat wirausaha (Entrepreneurial Intention)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Norma Subjektif - Personal Attitude - Perceived Behavior Control - Aspek Psikologis - Minat Wirausaha 	<p>Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan kuesioner untuk mengumpulkan data.</p> <p>Data kemudian dianalisis menggunakan multiple linear regression analysis.</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan antara ke empat variabel independen (norma subjektif, personal attitude, personal control behavior, aspek psikologis) terhadap variabel dependent (minat wirausaha).</p>
6	<p>Salam et al. (2022)</p> <p>Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Berwirausaha Menggunakan Theory of</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Personal Attitude - Norma subjektif - Persepsi kontrol perilaku - Perceived Desirability - Gender 	<p>Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan kuesioner untuk mengumpulkan data.</p>	<p>Hasil penelitian menemukan bahwa sikap pribadi, norma subyektif, dan persepsi kontrol perilaku berpengaruh positif dan signifikan</p>

No	Penulis (th) dan Judul Penelitian	Variabel Amatan	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
	Planned Behavior dan Perceived Desirability Dimoderasi oleh Gender		Data kemudian dianalisis menggunakan multiple linear regression analysis.	terhadap intensi berwirausaha mahasiswa fakultas ekonomi. perceived desirability tidak berpengaruh signifikan terhadap intensi berwirausaha dan Jenis kelamin ditemukan dapat memoderasi pengaruh.
7	Winatha & Ariningsih (2020) Persepsi Mahasiswa Terhadap Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Persepsi Mahasiswa - Gamifikasi - Pembelajaran 	Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui kuesioner	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran memberikan respon positif kepada mahasiswa dimana mereka lebih berpartisipasi aktif, dan bersemangat mengikuti pembelajaran.
8	Budiono (2020) Pengaruh Theory of Planned Behavior Terhadap Minat Kewirausahaan Mahasiswa	<ul style="list-style-type: none"> - Minat Kewirausahaan - Sikap - Norma Subjektif - Persepsi Kontrol Perilaku 	Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan dianalisis dengan uji statistik: realibility, r-	Theory of Planned Behavior, psychological well-being, dan risk taking memiliki pengaruh yang signifikan dan

No	Penulis (th) dan Judul Penelitian	Variabel Amatan	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
	Universitas Tarumanagara	<ul style="list-style-type: none"> - Pengambilan Risiko Jangka Pendek - Kesejahteraan Psikologis 	square, q-square, path coefficients dan goodness of fit	positif terhadap minat berwirausaha di kalangan mahasiswa ekonomi dan manajemen Universitas Tarumanagara. Studi ini menemukan bahwa sikap, norma subyektif, kontrol perilaku yang dirasakan, kesejahteraan psikologis, dan pengambilan risiko jangka pendek berpengaruh positif signifikan terhadap minat berwirausaha
9	Carenys & Moya (2016) Digital game-based learning in accounting and business education	<ul style="list-style-type: none"> - Digital Game-based learning - Accounting Education - Serious Game 	Teknik analisis pada studi ini adalah analisis ulasan yang masih ada dan meta-analisis	Penelitian ini mengungkapkan bahwa Game-based learning merupakan metode yang dapat digunakan dalam pendidikan akuntansi dan bisnis
10	Dinc & Budic (2016) The Impact of Personal	<ul style="list-style-type: none"> - Age - Education Level - Martial Status - Personal Attitudes 	Pengumpulan data menggunakan kuesioner secara online dan	Hasil penelitian menemukan bahwa sikap pribadi dan persepsi kontrol

No	Penulis (th) dan Judul Penelitian	Variabel Amatan	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
	Attitude, Norma subjektif, and Persepsi kontrol perilaku Entrepreneurial Intentions of Women	<ul style="list-style-type: none"> - Norma subjektif - Persepsi kontrol perilaku - Entrepreneurial Intention 	analisis data menggunakan path analysis, mean, standard deviasi dan correlation.	perilaku berpengaruh signifikan dan positif terhadap niat berwirausaha, sedangkan norma subyektif tidak berpengaruh signifikan terhadap niat berwirausaha dan norma subjektif berpengaruh signifikan dan positif terhadap sikap pribadi dan kontrol perilaku persepsian.

2.4 Pengembangan Hipotesis

2.4.1 Pengaruh Sikap Terhadap Perilaku terhadap minat berwirausaha

Attitude towards behaviour menurut (Alimbudino, 2020) merupakan suatu proses evaluasi dari perilaku yang berdasarkan keyakinan dan faktor ini menentukan pembentukan sikap seseorang yang mempengaruhi perilaku. Selain itu Sikap Terhadap Perilaku atau sikap berperilaku juga didefinisikan sebagai merupakan suatu kecenderungan dari suatu individu untuk merespon atas sesuatu secara konsisten baik dalam rasa suka maupun tidak suka yang dimana sikap dapat berpengaruh terhadap niat seseorang (Santy et al., 2017).

Dalam penelitiannya juga mengungkapkan bahwa Sikap Terhadap Perilaku berpengaruh secara positif terhadap minat berwirausaha, hal ini juga ditemukan dalam penelitian (Saraih et al., 2018). Oleh karena itu, dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H₁: Sikap Terhadap Perilaku berpengaruh positif terhadap minat berwirausaha

2.4.2 Pengaruh norma subjektif terhadap minat berwirausaha

Norma subjektif atau norma subjektif adalah variabel prediktor kedua dari minat berwirausaha dalam penelitian ini. Dalam penelitian Saraih et al., (2018) norma subjektif ini didefinisikan sebagai suatu tekanan yang berasal dari lingkup sosial individu yang dirasakan untuk melakukan atau tidak melakukan suatu perilaku. Hal ini juga didukung dalam penelitian Alimbudino (2020) yang mendefinisikan norma subjektif sebagai faktor keyakinan yang berasal dari lingkungan seperti teman, kolega, keluarga dan motivasi dalam ekspektasi dan keyakinan atau harapan dalam sebuah harapan untuk memperoleh suatu pencapaian.

Dalam penelitian Saraih et al., (2018) juga mengungkapkan bahwa norma subjektif berpengaruh positif terhadap minat berwirausaha. Herdiansyah (2020) juga mengungkapkan dalam penelitiannya bahwa norma subjektif

berpengaruh secara positif terhadap minat berwirausaha. Oleh karena itu, dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H₂: Norma subjektif berpengaruh positif terhadap minat berwirausaha

2.4.3 Pengaruh persepsi kontrol perilaku terhadap minat berwirausaha

Dalam penelitian Alimbudino (2020) dijelaskan bahwa persepsi kontrol perilaku merupakan keyakinan yang mempengaruhi perilaku baik mendukung atau menghambat. Hal ini juga dijelaskan dalam penelitian dari Darmawan (2016) yang mengungkapkan bahwa persepsi kontrol perilaku merupakan suatu fenomena dimana individu memiliki keyakinan akan suatu hal yang berasal dari faktor dukungan dan ketersediaan sumber daya atau kekuatan dan dalam penelitiannya juga mengungkapkan perceived behavioral control berpengaruh positif terhadap minat berwirausaha. Hasil penelitian ini juga terdapat dalam penelitian (Hansfel & Puspitowati, 2020) yang mengungkapkan bahwa perceived value berpengaruh positif terhadap minat berwirausaha. Dengan ini dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H₃: Perceived behavioral control berpengaruh positif terhadap minat berwirausaha

2.4.4 Pengaruh Sikap Terhadap Perilaku, norma subjektif dan persepsi kontrol perilaku terhadap minat berwirausaha

Dalam theory of planned behavior terdapat tiga faktor penentu minat seseorang diantaranya adalah Sikap Terhadap Perilaku, norma subjektif dan persepsi kontrol perilaku (Salam et al., 2022). Terdapat beberapa hasil penelitian yang terkait dengan theory of planned behavior sebagai prediktor dari minat dalam berwirausaha yang diantaranya adalah penelitian dari (Salam et al., 2022) diungkapkan dalam penelitiannya secara simultan berpengaruh terhadap minat berwirausaha. Hasil yang sama juga ditemukan dalam penelitian dari Darmawan (2016) yang mengungkapkan secara simultan berpengaruh terhadap minat berwirausaha. Hal ini juga terdapat dalam penelitian (Hansfel & Puspitowati, 2020);(Aries et al., 2020). Dengan ini dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H₄: Sikap Terhadap Perilaku, norma subjektif dan persepsi kontrol perilaku berpengaruh secara simultan terhadap minat berwirausaha

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang metode yang dipakai didalam penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan data yang valid dan reliabel agar dapat diakui kebenarannya dan menghasilkan informasi yang dapat dipercaya. Pada bab ini berisi bentuk penelitian, lokasi, objek dan subjek penelitian, metode pengambilan sampel, teknik dalam mengumpulkan data dan pengukuran variabel serta statistik.

3.1 Bentuk Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam rangka mengetahui pengaruh dari gamifikasi terhadap minat berwirausaha dengan penelitian yang berjenis kuantitatif-asosiatif yang dimana penelitian asosiatif bertujuan untuk menguji antara variabel independen terhadap dependen (Santoso, 2012).

3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi pada Universitas Islam Indonesia Yogyakarta yang dilakukan pada bulan Juli-September 2023.

3.3 Populasi dan Sampel

4.3.1 Populasi Penelitian

Peneliti menentukan populasi pada penelitian ini yaitu mahasiswa Universitas Islam Indonesia Yogyakarta yang pernah menggunakan MoonsonSIM sebagai metode pembelajaran bisnis.

4.3.2 Sampel Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling yang dimana sampel pada penelitian ini dipertimbangkan dan dikriteriakan terlebih dahulu agar sesuai dengan tujuan dalam penelitian (Sugiyono, 2019). Pada penelitian memiliki indikator yang berjumlah 16 indikator. Menurut penelitian dari Hair et, al (2010) dalam menentukan jumlah sampel, indikator dikalikan dengan 5-10. Dengan demikian jumlah sampel pada penelitian ini adalah $16 \times 10 = 160$ responden. Jadi jumlah sampel minimal 160 responden.

3.4 Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini peneliti mengumpulkan data dengan menyebarkan kuesioner yang berisi daftar pertanyaan/pernyataan secara tertulis yang kemudian dibagikan kepada calon responden melalui google form yang didalamnya berisi beberapa alternatif jawaban yang sudah disediakan oleh peneliti (Sugiyono, 2019). Pada penelitian ini kuesioner dibagi menjadi dua bagian diantaranya adalah:

1. Bagian Pertama

Berisi pertanyaan filter untuk mensortir responden agar sesuai dengan tujuan penelitian, kemudian berisi data identitas responden.

2. Bagian Kedua

Pada bagian kedua kuesioner terdiri dari kuesioner mengenai Attitude towards behavior, Norma subjektif, Persepsi kontrol perilaku dan Minat Berwirausaha.

3.5 Metode Pengukuran Data

Peneliti menggunakan sistem pengukuran dengan skala Likert (Sugiyono, 2019). Pada masing-masing pertanyaan akan diberikan bobot yang berbeda dan kategori penilaian dari jawaban alternatif adalah sebagai berikut:

Sangat Setuju (SS)	: 5	
Setuju (S)	: 4	
Netral (N)	: 3	
Tidak Setuju (TS)	: 2	
Sangat Tidak Setuju (STS)	: 1	

Pada metode pengukuran data ini peneliti memberikan alternatif jawaban netral agar responden berhak untuk tidak memilih setuju maupun tidak setuju.

Tabel 3.1

Tabel Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel	Indikator
Sikap Terhadap Perilaku (Ruiz-Alba et al., 2019)	1. Menjadi seorang pewirausaha adalah hal yang menarik bagi saya

Variabel	Indikator
	<ul style="list-style-type: none"> 2. Jika saya memiliki kesempatan dan sumber daya, saya ingin memulai sebuah usaha 3. Menjadi pengusaha akan memberikan kepuasan besar bagi saya
Norma subjektif (Ruiz-Alba et al., 2019)	<ul style="list-style-type: none"> 1. Teman-teman saya akan menyetujui keputusan saya untuk memulai bisnis 2. Keluarga saya akan menyetujui keputusan saya untuk memulai bisnis 3. Kolega saya akan menyetujui keputusan saya untuk memulai bisnis
Perceived Behavior Control (Ruiz-Alba et al., 2019)	<ul style="list-style-type: none"> 1. Untuk memulai sebuah usaha dan menjalankannya akan mudah bagi saya 2. Saya siap untuk memulai sebuah usaha yang layak 3. Jika saya mencoba untuk memulai sebuah usaha, saya akan memiliki kemungkinan berhasil yang tinggi 4. Saya mengetahui apa saja yang diperlukan untuk memulai sebuah usaha
Minat Berwirausaha (Ruiz-Alba et al., 2019)	<ul style="list-style-type: none"> 1. Saya siap melakukan apa saja untuk menjadi pengusaha 2. Saya akan melakukan segala upaya untuk memulai dan menjalankan usaha saya sendiri 3. Saya sangat serius berpikir untuk memulai sebuah usaha 4. Saya bertekad untuk membuat sebuah usaha di masa depan 5. Tujuan profesional saya adalah untuk menjadi pengusaha 6. Saya memiliki niat kuat untuk memulai suatu usaha suatu hari nanti

Diukur dengan skala Likert's (5 Poin): 5 (SS), 4 (S), 3 (N), 2 (TS), 1 (STS).

3.6 Metode Pengujian Instrumen

Agar data yang dikumpulkan dapat melalui kuesioner dapat sah dan konsisten sehingga layak untuk digunakan dalam penelitian, maka instrumen dalam angket atau kuesioner harus melalui uji validitas dan reliabilitas.

3.6.1 Uji Validitas

Pada pengujian validitas ini memiliki tujuan untuk menguji valid atau tidaknya suatu item dalam angket atau kuesioner. Dapat dikatakan valid jika alat ukur dapat mencapai sasaran dalam penelitian. Semakin tinggi tingkat validitasnya semakin tepat sasaran penelitiannya. Dalam mengukur item pertanyaan dalam uji validitas terdapat beberapa dasar pengambilan keputusan menurut Hartono (2007); Sugiyono (2012) diantaranya yaitu:

1. Dengan membandingkan nilai r -hitung dengan r -tabel
 - i. Jika nilai r -hitung $>$ r -tabel maka item dalam angket atau kuesioner dapat dinyatakan valid
 - ii. Jika nilai r -hitung $<$ r -tabel maka item dalam angket atau kuesioner dapat dinyatakan tidak valid
2. Dengan membandingkan nilai signifikansi
 - i. Jika nilai signifikansi $<$ 0.05 maka item dalam angket atau kuesioner dapat dinyatakan valid
 - ii. Jika nilai signifikansi $>$ 0.05 maka item dalam angket atau kuesioner dapat dinyatakan tidak valid

Dalam uji validitas ini akan dibantu dengan program SPSS versi 22 sebagai alat yang digunakan dalam menguji.

3.6.2 Uji Reliabilitas

Pada pengujian reliabilitas bertujuan untuk mengukur konsistensi, stabilitas dan akurasi dari setiap item dalam angket atau kuesioner agar dapat layak untuk digunakan pada penelitian. Dasar pengambilan keputusan suatu angket dapat dikatakan reliabel menurut Ghozali (2018) adalah dengan membandingkan nilai Cronbach Alpha dengan keterangan sebagai berikut:

- a. Jika nilai Cronbach Alpha < 0.7 maka tidak reliabel
- b. Jika nilai Cronbach Alpha > 0.7 maka reliabel

Dalam uji validitas ini akan dibantu dengan program SPSS versi 29 sebagai alat yang digunakan dalam menguji.

3.7 Hasil Uji Validitas

Berikut ini merupakan hasil dari uji validitas dan reliabilitas yang dibantu dengan program computer SPSS:

Tabel 3. 1
Hasil Uji Validitas

Variabel	Kode	r- hitung (Sig.)	r- tabel	Sig.	Keterangan
Sikap Terhadap Perilaku	ATB1	0.894	0.1666	0.000	<i>VALID</i>
	ATB2	0.918	0.1666	0.000	<i>VALID</i>
	ATB3	0.910	0.1666	0.000	<i>VALID</i>
	SN1	0.812	0.1666	0.000	<i>VALID</i>

Variabel	Kode	r-hitung (Sig.)	r-tabel	Sig.	Keterangan
Norma Subjektif	SN2	0.910	0.1666	0.000	VALID
	SN3	0.874	0.1666	0.000	VALID
Persepsi Kontrol Perilaku	PBC1	0.850	0.1666	0.000	VALID
	PBC2	0.814	0.1666	0.000	VALID
	PBC3	0.843	0.1666	0.000	VALID
	PBC4	0.903	0.1666	0.000	VALID
Minat Berwirausaha	EI1	0.788	0.1666	0.000	VALID
	EI2	0.894	0.1666	0.000	VALID
	EI3	0.889	0.1666	0.000	VALID
	EI4	0.824	0.1666	0.000	VALID
	EI5	0.898	0.1666	0.000	VALID
	EI6	0.844	0.1666	0.000	VALID

Sumber: Data Primer

Hasil uji validitas menggunakan SPSS pada taraf signifikan (α) = 0,05, dapat diketahui pada tabel diatas bahwa r-hitung > r-tabel. Oleh karena itu, semua pertanyaan dalam penelitian ini dinyatakan valid.

3.8 Hasil Uji Reliabilitas

Pada uji reliabilitas ini bertujuan untuk mengukur akurasi dan ketepatan kuesioner dan menunjukkan konsistensi dan stabilitas dari suatu skor (skala pengukuran). Menggunakan koefisien Croonbach Alpha (α) pada pengukuran reliabilitas. Dapat dikatakan reliabel ketika Cronbach Alpha > 0,7 (Ghozali, 2018). Dalam uji reliabilitas ini dilakukan dengan bantuan program computer SPSS.

Tabel 3. 2
Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Kode	Cronbach Alpha	Limit	Keterangan
Sikap Terhadap Perilaku	ATB1	0.865	0.7	<i>RELIABEL</i>
	ATB2			
	ATB3			
Norma Subjektif	SN1	0.850	0.7	<i>RELIABEL</i>
	SN2			
	SN3			
Persepsi Kontrol Perilaku	PBC1	0.829	0.7	<i>RELIABEL</i>
	PBC2			
	PBC3			
	PBC4			
Minat Berwirausaha	EI1	0.808	0.7	<i>RELIABEL</i>
	EI2			
	EI3			
	EI4			
	EI5			
	EI6			

Sumber: Data Primer

Hasil uji reliabilitas dalam penelitian ini dapat diketahui melalui tabel diatas yaitu memiliki nilai *Cronbach's Alpha* yang lebih besar dari 0,7. Oleh karena itu, semua variabel dalam penelitian ini dinyatakan reliabel.

3.9 Metode Analisis Data

Penelitian ini menggunakan statistik deskriptif responden, kemudian analisis regresi berganda yang diikuti dengan uji t dan uji f serta koefisien determinasi (R-square) sebagai metode dalam menganalisis data.

3.7.1 Analisis Statistik Deskriptif Responden

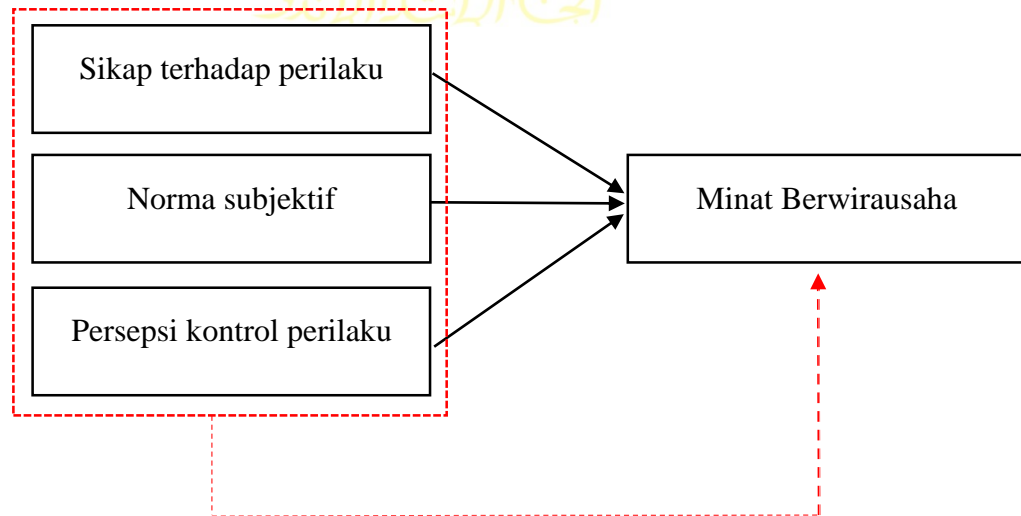
Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tentang gambaran karakteristik responden berdasarkan data demografi responden. Karakteristik demografi responden akan dijelaskan secara deskriptif pada penelitian ini.

3.7.2 Analisis Regresi Berganda

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel independen yang jumlahnya dua atau lebih dari dua terhadap variabel dependen. Pada penelitian analisis regresi berganda ditujukan untuk meneliti variabel Sikap Terhadap Perilaku, norma subjektif dan persepsi kontrol perilaku terhadap minat berwirausaha. Berikut ini merupakan gambaran dari analisis regresi berganda dalam penelitian ini:

Gambar 3.1

Model Analisis Regresi Berganda



Sumber: (Aries et al., 2020)

Pada uji regresi berganda variabel independen akan diuji secara bersama sama terhadap variabel dependen seperti yang digambarkan pada Gambar 3.1 yang di tegaskan dengan garis putus putus yang berwarna merah sedangkan garis yang berwarna hitam bertujuan untuk menggambarkan pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara parsial atau sendiri-sendiri.

3.7.3 Uji T (Pengaruh Parsial)

Uji t merupakan salah satu pengujian dalam analisis regresi linear berganda. Pada uji t pada penelitian ini bertujuan untuk menguji hubungan variabel independen terhadap variabel dependen secara parsial atau sendiri-sendiri. Pada penelitian ini variabel independen yang akan diuji pengaruhnya secara mandiri terhadap variabel dependen adalah Sikap Terhadap Perilaku terhadap minat berwirausaha, norma subjektif terhadap minat berwirausaha dan persepsi kontrol perilaku terhadap minat berwirausaha.

Dasar pengambilan keputusan pada uji t adalah jika $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ maka terdapat pengaruh, jika nilai signifikansi < 0.05 maka terdapat pengaruh yang signifikan dan jika nilai pada $t\text{-hitung}$ bernilai positif maka terdapat pengaruh yang signifikan dan positif (Ghozali, 2018).

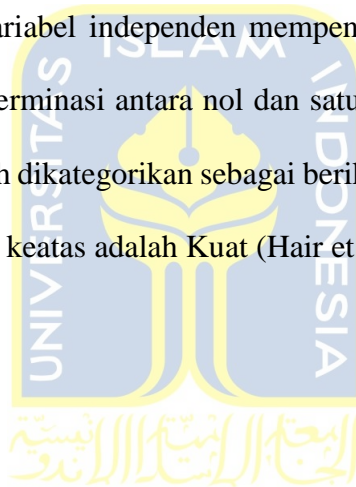
3.7.4 Uji F (Pengaruh Simultan)

Uji f (Simultan) memiliki tujuan untuk menguji pengaruh variabel independen yang berjumlah dua atau lebih terhadap variabel dependen secara

bersama-sama. Dasar pengambilan keputusan pada uji f adalah jika f-hitung > f-tabel, nilai signifikan < 0.05 dan bernilai positif maka terdapat pengaruh yang signifikan dan positif antara variabel independen yang berjumlah dua atau lebih terhadap variabel dependen secara bersama-sama atau simultan. (Ghozali, 2011).

3.7.5 Koefisien Determinasi (R-Square)

Pada uji koefisien determinasi atau r-square bertujuan untuk mengukur seberapa besar variabel independen mempengaruhi variabel dependen. Nilai dari koefisien determinasi antara nol dan satu (Maidarti et al., 2022). Tingkat kekuatan pengaruh dikategorikan sebagai berikut: 25%-50% Lemah, 50%-75% Moderat dan 75% keatas adalah Kuat (Hair et al., 2011).



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Objek Penelitian

Pada bab ini, peneliti menganalisis dan mengemukakan hasil penelitian. Data yang didapatkan dari penyebaran kuesioner yang telah terisi lengkap memiliki sebanyak 150 responden. Sebanyak 11 kuesioner telah di eliminasi oleh peneliti karena tidak sesuai dengan kriteria yang sudah peneliti tentukan. Sedangkan sebanyak 139 kuesioner akan dipakai pada penelitian ini karena memenuhi kriteria yang sudah peneliti tentukan. Kuesioner dibuat menggunakan Google Form yang kemudian disebarakan melalui sosial media, group chat dan kepada kenalan dan teman-teman peneliti. Kemudian pada penelitian ini variabel yang valid dan reliable adalah yang digunakan untuk penelitian. Adapun langkah-langkah dalam melakukan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Peneliti menganalisis karakteristik responden yang bertujuan untuk mengetahui karakteristik dari responden
2. Peneliti melakukan analisis regresi berganda
3. Peneliti melakukan uji t untuk mengetahui pengaruh secara parsial
4. Peneliti melakukan uji f untuk mengetahui pengaruh secara simultan

Peneliti melakukan uji koefisien determinasi (R-square) untuk melihat seberapa besar variabel dependen dipengaruhi oleh variabel independen.

4.2 Analisis Karakteristik Responden

Pembahasan ini bertujuan untuk mengetahui deskripsi profil responden. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan analisis presentase dan chart. Berikut ini merupakan hasil dari analisis karakteristik responden:

4.2.1 Berdasarkan Status Kemahasiswaan

Berikut ini merupakan analisis karakteristik responden berdasarkan status kemahasiswaan mengenai apakah responden seorang mahasiswa akuntansi Universitas Islam Indonesia atau tidak.



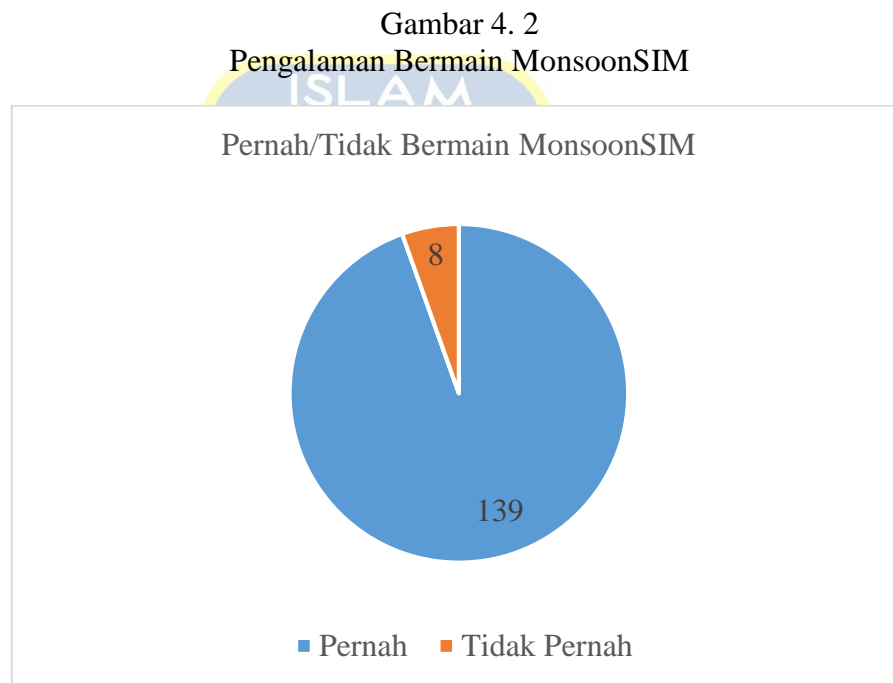
Sumber: Data Primer

Berdasarkan Gambar 4.1 diatas, dari 150 responden yang telah terkumpul, sebanyak 147 responden adalah mahasiswa akuntansi Universitas

Islam Indonesia. Sedangkan sebanyak 3 bukan merupakan mahasiswa akuntansi Universitas Islam Indonesia.

4.2.2 Berdasarkan Pengalaman Bermain MonsoonSIM

Berikut ini merupakan analisis karakteristik responden berdasarkan pengalaman bermain MonsoonSIM mengenai pernah atau tidaknya bermain MonsoonSIM.



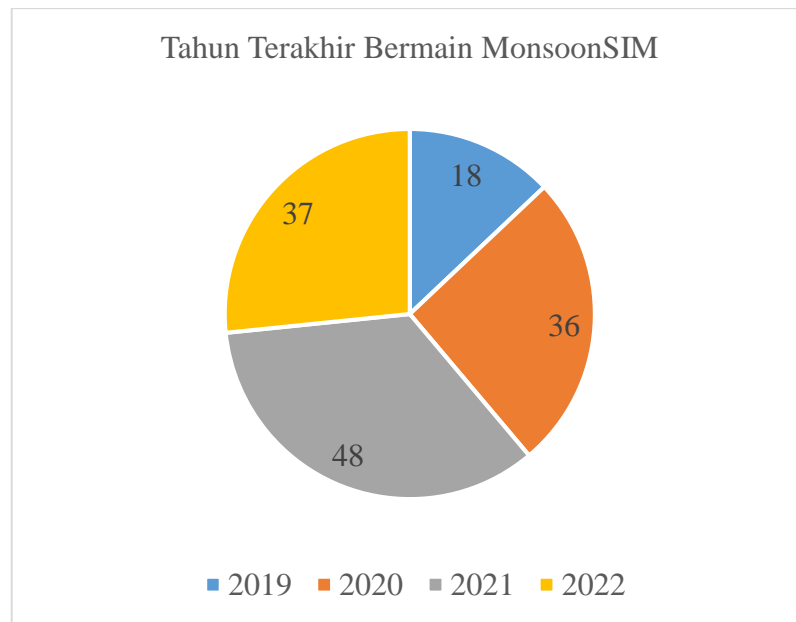
Sumber: Data Primer

Berdasarkan gambar 4.2 diatas, dari 147 responden, sebanyak 139 responden pernah bermain MonsoonSIM. Sedangkan sebanyak 8 responden tidak pernah bermain MonsoonSIM.

4.2.3 Berdasarkan Tahun Bermain MonsoonSIM

Berikut ini merupakan analisis karakteristik responden berdasarkan tahun bermain MonsoonSIM.

Gambar 4. 3
Tahun Bermain MonsoonSIM



Sumber: Data Primer

Berdasarkan gambar 4.3 diatas, dari 139 responden yang terkumpul diantaranya dari memainkan permainan MonsoonSIM dari tahun 2019 sebanyak 18 orang, tahun 2020 sebanyak 36 orang, tahun 2021 sebanyak 48 orang dan tahun 2022 sebanyak 37 orang.

4.3 Analisis Regresi Linear Berganda

4.3.1 Uji t (Pengaruh Parsial)

Berikut ini merupakan hasil atau output dari program SPSS tabel Coefficients yang berisi hasil analisis pengaruh parsial variabel independen terhadap variabel dependen sebagai berikut:

Tabel 4. 1
Uji T Pengaruh Parsial

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
		B	Std. Error			
1	(Constant)	-.644	1.145		-.562	.575
	Sikap Terhadap Perilaku	1.153	.136	.521	8.505	.000
	Norma Subjektif	.232	.140	.109	1.656	.100
	Persepsi Kontrol Perilaku	.507	.077	.363	6.579	.000
a. Dependent Variable: Minat Berwirausaha						

Sumber: Data Primer

Diketahui tabel distribusi t atau t-tabel sebesar 1.65622 dan taraf signifikansi sebesar 0.05. Oleh karena itu, berdasarkan output spss diatas hasil analisis pengaruh secara parsial variabel independen terhadap dependen adalah sebagai berikut:

1. Pengaruh Sikap Terhadap Perilaku terhadap Minat Berwirausaha

Diketahui hasil t-hitung $8.505 > t\text{-tabel } 1.65622$ dan nilai signifikansi $0.000 < 0.05$. Dapat disimpulkan bahwa Sikap Terhadap Perilaku berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap Minat Berwirausaha.

2. Pengaruh Norma Subjektif terhadap Minat Berwirausaha

Diketahui hasil t-hitung $1.656 < t\text{-tabel } 1.65622$ dan nilai signifikansi $0.100 > 0.05$. Dapat disimpulkan bahwa Norma Subjektif tidak berpengaruh dan tidak signifikan terhadap Minat Berwirausaha.

3. Pengaruh Persepsi Kontrol Perilaku terhadap Minat Berwirausaha

Diketahui hasil t-hitung $6.579 > t\text{-tabel } 1.65622$ dan nilai signifikansi $0.000 < 0.05$. Dapat disimpulkan bahwa Persepsi Kontrol Perilaku berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap Minat Berwirausaha.

4.3.2 Uji F (Pengaruh Simultan)

Berikut ini merupakan hasil atau output dari program SPSS tabel Coefficients yang berisi hasil analisis pengaruh simultan dari ketiga variabel independen terhadap variabel dependen sebagai berikut:

Tabel 4. 2
Uji F Pengaruh Simultan

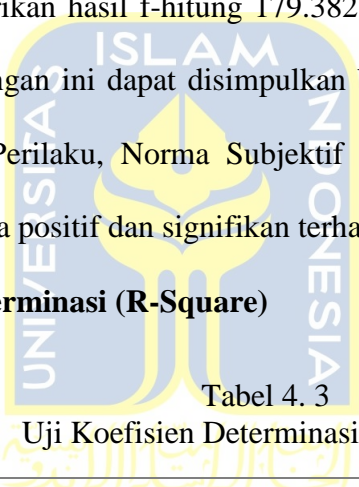
ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regressi on	2902.426	3	967.475	179.382	.000 ^b
	Residual	728.107	135	5.393		
	Total	3630.532	138			

ANOVA ^a
a. Dependent Variable: Minat Berwirausaha
b. Predictors: (Constant), Persepsi Kontrol Perilaku, Sikap Terhadap Perilaku, Norma Subjektif

Sumber: Data Primer

Diketahui tabel distribusi f atau f-tabel sebesar 2.67 dan taraf signifikansi sebesar 0.05. Oleh karena itu, berdasarkan output spss diatas hasil analisis pengaruh secara simultan dari ketiga variabel independen terhadap dependen memberikan hasil f-hitung $179.382 > f\text{-tabel}$ dan nilai signifikansi $0.000 < 0.05$. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa secara simultan variabel Sikap Terhadap Perilaku, Norma Subjektif dan Persepsi Kontrol Perilaku berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap Minat berwirausaha.

4.3.3 Uji Koefisien Determinasi (R-Square)



Tabel 4. 3

Uji Koefisien Determinasi (R-Square)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.894 ^a	.799	.795	2.32237
a. Predictors: (Constant), Persepsi Kontrol Perilaku, Sikap Terhadap Perilaku, Norma Subjektif				

Sumber: Data Primer

Berdasarkan tabel 4.3 hasil uji koefisien determinasi (R-square) menunjukan hasil sebagai berikut. Diketahui nilai Adjusted R-Square sebesar 0.795 atau 79.5% dengan ini dapat disimpulkan bahwa variabel Minat

berwirausaha dipengaruhi oleh variabel Sikap Terhadap Perilaku, Norma Subjektif dan Persepsi Kontrol Perilaku sebesar 0.795 atau 79.5% yang dimana menurut Hair et al (2019) termasuk dalam kategori Kuat karena hasil r-square berada diatas 75%

4.4 Pembahasan Hasil Penelitian

4.4.1 Sikap Terhadap Perilaku berpengaruh terhadap Minat Berwirausaha

Berdasarkan hasil penelitian mengemukakan bahwa Sikap Terhadap Perilaku berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap Minat Berwirausaha. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian dari Aries et al, (2020) bahwa Sikap Terhadap Perilaku memiliki pengaruh terhadap Minat Berwirausaha dan menyatakan bahwa sikap terhadap perilaku adalah faktor dominan untuk membentuk minat berwirausaha.

Kemudian hasil ini didukung juga oleh penelitian dari Saraih et al, (2017) yang menyatakan bahwa sikap terhadap perilaku kewirausahaan memiliki pengaruh terhadap minat berwirausaha. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa hipotesis pertama (H1) dapat diterima.

4.4.2 Norma Subjektif berpengaruh terhadap Minat Berwirausaha

Berdasarkan hasil penelitian mengemukakan bahwa Norma Subjektif tidak berpengaruh dan tidak signifikan terhadap Minat Berwirausaha. Hasil penemuan ini juga terdapat dalam penelitian dari Hansfel & Puspitowati, (2020) yang menyatakan bahwa Norma Subjektif tidak memiliki pengaruh terhadap

Minat Berwirausaha pada mahasiswa sarjana fakultas ekonomi dan bisnis pada Universitas Tarumanegara.

Kemudian sejalan juga dengan penelitian dari Solesvik (2012) yang menyatakan bahwa Norma Subjektif tidak memiliki pengaruh terhadap Minat Berwirausaha terhadap mahasiswa di Ukraina. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis kedua (H2) ditolak karena Norma Subjektif tidak berpengaruh terhadap Minat Berwirausaha.

4.4.3 Persepsi Kontrol Perilaku berpengaruh terhadap Minat Berwirausaha

Berdasarkan hasil penelitian mengemukakan bahwa Persepsi Kontrol Perilaku berpengaruh secara positif dan Signifikan terhadap Minat berwirausaha. Penelitian ini sejalan dengan penelitian dari peneliti terdahulu seperti pada penelitian dari Darmawan (2016) bahwa Persepsi Kontrol Perilaku memiliki pengaruh yang positif dan signifikan.

Kemudian terdapat juga pada penelitian Ruiz-alba (2019) yang menyatakan bahwa Persepsi Kontrol Perilaku memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat berwirausaha. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa hipotesis ketiga (H3) pada penelitian ini dapat diterima.

4.4.4 Pengaruh Sikap Terhadap Perilaku, Norma Subjektif dan Persepsi Kontrol Perilaku terhadap Minat Berwirausaha

Berdasarkan hasil penelitian mengemukakan bahwa Sikap Terhadap Perilaku, Norma Subjektif dan Persepsi Kontrol Perilaku berpengaruh secara simultan dan memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap Minat

Berwirausaha. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian dari Salam et al, (2022) yang menemukan bahwa sikap pribadi, norma subyektif, dan persepsi kontrol perilaku berpengaruh positif dan signifikan secara simultan terhadap intensi berwirausaha mahasiswa fakultas ekonomi.

Kemudian juga didukung oleh penelitian dari Aries et al, (2020) yang menunjukkan bahwa sikap terhadap perilaku (ATB), kontrol perilaku yang dirasakan (PBC), dan norma subjektif (SN) memberikan dampak positif dan signifikan pada niat berwirausaha, baik secara parsial maupun simultan. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa hipotesis keempat (H4) pada penelitian ini dapat diterima.



BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan pada BAB 4 Hasil dan Pembahasan, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Karakteristik Responden

Responden dari kuesioner pada penelitian ini merupakan Mahasiswa Akuntansi Universitas Islam Indonesia dengan karakteristik yang pernah menggunakan permainan MonsoonSIM pada tahun 2019-2022. Kuesioner yang dibagikan mendapatkan total sebanyak 150 responden akan tetapi yang dipakai untuk penelitian adalah 139 responden dengan rincian Mahasiswa Akuntansi yang bermain MonsoonSIM pada tahun:

- a. 2019 : 21 Responden
- b. 2020 : 36 Responden
- c. 2021 : 52 Responden
- d. 2022 : 38 Responden

Kuesioner dibagikan melalui google form dan dibagikan melalui media sosial, group chat dan kepada kenalan dan teman-teman peneliti.

2. Pengaruh Sikap Terhadap Perilaku terhadap Minat Berwirausaha.

Pada penelitian ini Sikap Terhadap Perilaku memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap Minat Berwirausaha. Hal ini dapat diartikan bahwa sikap yang terbentuk melalui permainan MonsoonSIM meningkatkan perilaku berwirausaha yang meningkatkan minat berwirausaha seseorang.

3. Pengaruh Norma Subjektif terhadap Minat Berwirausaha.

Pada penelitian ini Norma Subjektif tidak memiliki pengaruh dan tidak signifikan terhadap Minat Berwirausaha. Hal ini dapat diartikan bahwa faktor keyakinan yang berasal dari lingkungan seperti teman, kolega, keluarga dan motivasi dalam ekspektasi dan keyakinan atau harapan dalam berwirausaha tidak berpengaruh kepada orang tersebut dalam meningkatkan minat berwirausaha.

4. Pengaruh Persepsi Kontrol Perilaku terhadap Minat Berwirausaha.

Pada penelitian ini Persepsi Kontrol Perilaku memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap Minat Berwirausaha. Hal ini dapat diartikan bahwa keyakinan yang mempengaruhi perilaku baik mendukung atau menghambat mempengaruhi seseorang dalam minat berwirausahanya.

5. Pengaruh Sikap Terhadap Perilaku, Norma Subjektif dan Persepsi Kontrol Perilaku terhadap Minat Berwirausaha.

Pada penelitian Sikap Terhadap Perilaku, Norma Subjektif dan Persepsi Kontrol Perilaku memiliki pengaruh secara bersama-sama secara positif dan signifikan terhadap Minat Berwirausaha. Hal ini dapat diartikan bahwa Sikap, dukungan dari lingkungan sekitar dan keyakinan mengenai perilaku baik mendukung dan menghambat seseorang dapat meningkatkan minat berwirausaha seseorang.

5.2 Implikasi Manajerial

Penelitian ini juga dapat memberikan implikasi kepada mahasiswa akuntansi Universitas Islam Indonesia. Diantaranya sebagai berikut:

1. Sikap dan persepsi kontrol perilaku pada mahasiswa akuntansi Universitas Islam Indonesia sudah bagus. Peneliti menyarankan sebagai pewirausaha juga harus berorientasi kepada pelanggan dari aspek-aspek seperti pewirausaha dan sebagainya. Kemudian mahasiswa akuntansi Universitas Islam Indonesia juga memiliki ide-ide yang bagus melalui permainan MonsoonSIM. Oleh karena itu, peneliti dapat menyarankan agar ide-ide tersebut dapat di implementasikan dalam kehidupan nyata juga.
2. Norma subjektif yang merupakan dorongan dari lingkungan sekitar mahasiswa akuntansi Universitas Islam Indonesia adalah hal yang baik untuk ditingkatkan karena dengan adanya dorongan dari lingkungan sekitar, untuk seseorang dalam berwirausaha adalah hal yang dapat

membuat orang tersebut lebih yakin dalam menjalankan aktivitas kewirausahaanya.

5.3 Keterbatasan Penelitian dan Saran

Penelitian ini dapat dikatakan jauh dari kata sempurna dan tidak lepas dari keterbatasannya yang kedepannya dapat ditambahkan ataupun diperbaiki oleh peneliti selanjutnya. Beberapa keterbatasan tersebut meliputi:

1. Penelitian ini hanya meneliti pada mahasiswa akuntansi Universitas Islam Indonesia di Yogyakarta saja dan hanya untuk kepada yang pernah memainkan permainan MonsoonSIM saja tetapi tidak meluas dan hanya pada permainan tersebut saja. Oleh karena itu, jumlah respondennya juga terbatas yaitu hanya berjumlah 150 orang. Peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya agar dapat menentukan objek penelitian secara lebih luas dan tidak hanya melalui permainan MonsoonSIM saja tetapi yang lainnya juga.
2. Penelitian ini hanya menggunakan 3 variabel independen saja yaitu Sikap terhadap perilaku, Norma subjektif dan Persepsi kontrol perilaku serta 1 variabel dependen yaitu Minat berwirausaha. Peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk menambahkan variabel baru dalam penelitian seperti kesejahteraan psikologis dan resiko jangka pendek serta efikasi diri.

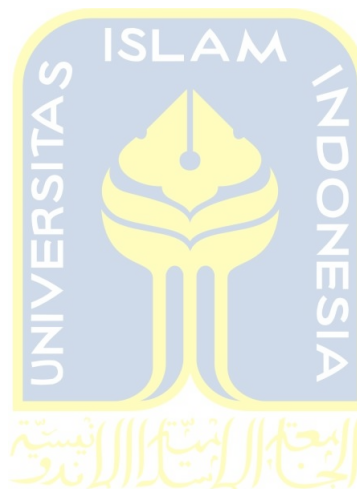
DAFTAR PUSTAKA

- Aji, H. M., Berakon, I., & Riza, A. F. (2020). The effects of subjective norm and knowledge about riba on intention to use e-money in Indonesia. *Journal of Islamic Marketing*, 12(6), 1180–1196. <https://doi.org/10.1108/JIMA-10-2019-0203>
- Aries, Vional, Saraswati, L. A., Wijaya, L., & Ikhsan, R. B. (2020). Gamification in learning process and its impact on entrepreneurial intention. *Management Science Letters*, 10(4), 765–768. <https://doi.org/10.5267/j.msl.2019.10.021>
- Carenys, J., & Moya, S. (2016). Digital game-based learning in accounting and business education. *Accounting Education*, 25(6), 598–651. <https://doi.org/10.1080/09639284.2016.1241951>
- DINC, M. S., & BUDIC, S. (2016). The Impact of Personal Attitude, Subjective Norm, and Perceived Behavioural Control on Entrepreneurial Intentions of Women. *Eurasian Journal of Business and Economics*, 9(17), 23–35. <https://doi.org/10.17015/ejbe.2016.017.02>
- Felya, F., & Budiono, H. (2020). Pengaruh Theory Of Planned Behavior Terhadap Minat Kewirausahaan Mahasiswa Universitas Tarumanagara. *Jurnal Manajerial Dan Kewirausahaan*, 2(1), 131. <https://doi.org/10.24912/jmk.v2i1.7453>
- Ghozali, I. (2011). *Ghozali_Imam_2011_Aplikasi_Analisis_Mult.pdf*.
- Hansfel, L., & Puspitowati, I. (2020). Pengaruh Attitude, Subjective Norm dan Perceived Behavior Control terhadap Entrepreneurial Intention. *Jurnal Manajerial Dan Kewirausahaan*, 2(4), 985. <https://doi.org/10.24912/jmk.v2i4.9881>
- Herdiansyah, H. (2020). *Pengaruh Attitude Toward Behavior , Subjective Norm , dan Perceived Behavioral Control Terhadap Intensi Menjadi Seorang Entrepreneur Haris Herdiansyah Effect of Attitude Toward Behavior , Subjective Norm , and Perceived*. 03(01), 44–59. <https://doi.org/10.33021/exp.v3i1.1050>
- Krath, J., Schürmann, L., & von Korflesch, H. F. O. (2021). Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 125(July), 106963. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106963>
- Kurniawan, L., Zami, A., Rova, Y., Osman, I. R., Tinggi, S., & Ekonomi, I. (2021). PERAN AKUNTANSI DALAM BISNIS DALAM RANGKA MEMBANGUN JIWA WIRAUSAHA DI USIA MUDA PADA SISWA SMA MUHAMMADIYAH 1 JAKARTA. *Jurnal Dharma Pengabdian Perguruan*

Tinggi (DEPATI), 1, 17–23.

- Luh, N., Cahayani, P., Westra, I. K., Ariyati, N. M., Netriani, N. K., Sumarno, T., Sau, B., Studi, P., Ekonomi, P., & Mahadewa, U. P. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Sosial dan Pendidikan Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha pada Mahasiswa FKIP Universitas PGRI Mahadewa Indonesia*. 14(1).
- Maidarti, T., Azizah, M., Wibowo, E., & Nuswandari, I. (2022). Pengaruh Pelatihan dan Motivasi Kerja terhadap Kinerja Karyawan pada PT. Saraka Mandiri Semesta Bogor. *Deviratif: Jurnal Manajemen*, 16(1), 127–145.
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., & Wardhani, A. R. (2022). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *Journal of Information Technology and Computer Science*, 3(28), 219–228.
- Perceka, A. L., Sutrisno, A., & Ramdani, H. T. (2021). SOSIALISASI MANFAAT WIRAUSAHA BAGI IBU-IBU RUMAHTANGGA. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 02(01), 2–5.
- Redy Winatha, K., & Ariningsih, K. A. (2020). Persepsi mahasiswa terhadap penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2), 265–274.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/26010>
- Ruiz-Alba, J. L., Soares, A., Rodríguez-Molina, M. A., & Banoun, A. (2019). Gamification and entrepreneurial intentions. *Journal of Small Business and Enterprise Development*, 26(5), 661–683. <https://doi.org/10.1108/JSBED-09-2018-0266>
- Salam, N., Hafiz, A., Nasution, A. A., & Suyar, A. S. (2022). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Berwirausaha Menggunakan Theory of Planned Behavior dan Perceived Desirability Dimoderasi oleh Gender*. 188–198.
- Santy, N., Rahmawati, T., & Hamzah, A. (2017). Pengaruh Efikasi Diri, Norma Subjektif, Sikap Berperilaku Dan Pendidikan Kewirausahaan Terhadap Intensi Berwirausaha. *Jurnal Inspirasi Bisnis Dan Manajemen*, 1(1), 63.
<https://doi.org/10.33603/jibm.v1i1.481>
- Saraih, U. N., Zin Aris, A. Z., Abdul Mutalib, S., Tunku Ahmad, T. S., & Amlus, M. H. (2018). Examining the Relationships between Attitude Towards Behaviour, Subjective Norms and Entrepreneurial Intention among Engineering Students. *MATEC Web of Conferences*, 150.
<https://doi.org/10.1051/matecconf/201815005011>
- Yudi Darmawan, I., & Warmika, I. (2016). Pengaruh Norma Subjektif, Personal Attitude, Perceived Behavior Control, Dan Aspek Psikologis Terhadap Minat

Wirausaha (Entrepreneurial Intention). *E-Jurnal Manajemen Universitas Udayana*, 5(7), 4660–4689.



LAMPIRAN
SURAT PENGANTAR KUESIONER

Kepada Yth.

Bapak/Ibu/Sdr

Di Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Responden yang terhormat,

Perkenalkan saya Mirza Muhammad Rayhan Program Studi S1 Jurusan Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Indonesia Yogyakarta

Pada kesempatan kali ini saya sedang melaksanakan penelitian guna melengkapi tugas akhir Skripsi yang berjudul "Pengaruh Gamification Terhadap Minat Berwirausaha". Tujuan penelitian yang saya lakukan adalah untuk mengetahui pengaruh dari Gamification terhadap Minat Berwirausaha pada mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia khususnya jurusan akuntansi.

Dimohon ketersediaan Bapak/Ibu/Saudara/i untuk mengisi angket penelitian berdasarkan pilihan yang Bapak/Ibu/Saudara/i yakini

Saya mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya karena telah meluangkan waktu untuk mengisi angket penelitian ini.

Assalamualaikum Wr. Wb.

Hormat saya,

Mirza Muhammad Rayhan

HALAMAN PROFIL RESPONDEN

1. Nama / Nama Panggilan :
2. Email :

HALAMAN FILTER RESPONDEN

1. Apakah anda Mahasiswa/i Akuntansi Universitas Islam Indonesia?
 - Ya
 - Tidak

HALAMAN PERTANYAAN PENGALAMAN MoonsoonSIM

1. Apakah anda pernah bermain MoonsoonSIM selama masa perkuliahan?
 - Ya
 - Tidak
2. Kapan terakhir kali anda bermain MoonsoonSIM
 - 2019
 - 2020
 - 2021
 - 2022



PERTANYAAN SEPUTAR SIKAP TERHADAP PERILAKU

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Menjadi seorang pewirausaha adalah hal yang menarik bagi saya					

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
2	Jika saya memiliki kesempatan dan sumber daya, saya ingin memulai sebuah usaha					
3	Menjadi pengusaha akan memberikan kepuasan besar bagi saya					

PERTANYAAN SEPUTAR NORMA SUBJEKTIF

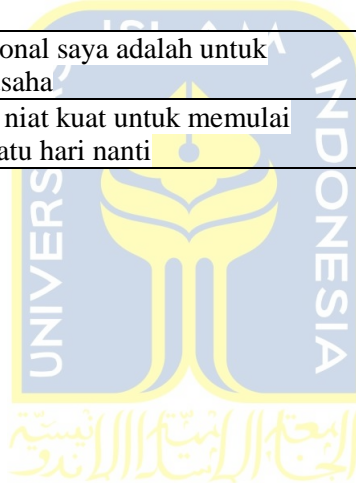
No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Teman-teman saya akan menyetujui keputusan saya untuk memulai bisnis					
2	Keluarga saya akan menyetujui keputusan saya untuk memulai bisnis					
3	Kolega saya akan menyetujui keputusan saya untuk memulai bisnis					

PERTANYAAN SEPUTAR PERSEPSI KONTROL PERILAKU

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Untuk memulai sebuah usaha dan menjalankannya akan mudah bagi saya					
2	Saya siap untuk memulai sebuah usaha yang layak					
3	Jika saya mencoba untuk memulai sebuah usaha, saya akan memiliki kemungkinan berhasil yang tinggi					
4	Saya mengetahui apa saja yang diperlukan untuk memulai sebuah usaha					

PERTANYAAN SEPUTAR MINAT BERWIRAUSAHA

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya siap melakukan apa saja untuk menjadi pengusaha					
2	Saya akan melakukan segala upaya untuk memulai dan menjalankan usaha saya sendiri					
3	Saya sangat serius berpikir untuk memulai sebuah usaha					
4	Saya bertekad untuk membuat sebuah usaha di masa depan					
5	Tujuan profesional saya adalah untuk menjadi pengusaha					
6	Saya memiliki niat kuat untuk memulai suatu usaha suatu hari nanti					



DATA RESPONDEN

Apakah anda Mahasiswa/i Universitas Islam Indonesia?	Apakah anda pernah bermain MoonsoonSIM selama masa perkuliahan?	Kapan terakhir kali anda bermain MoonsoonSIM?	AT B1:	AT B2:	AT B3:	S N1:	S N2:	S N3:	PB C1:	PB C2:	PB C3:	PB C4:	EI 1:	EI 2:	EI 3:	EI 4:	EI 5:	EI 6:
Ya	Ya	2019	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5
Ya	Ya	2019	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	3	4
Ya	Ya	2019	4	5	4	4	4	4	5	3	5	4	5	5	5	5	5	5
Ya	Ya	2019	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
Ya	Ya	2019	4	4	3	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4
Ya	Ya	2019	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5
Ya	Ya	2019	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	3	3	5	5	4	4
Ya	Tidak	2019																
Ya	Tidak	2019																
Ya	Ya	2019	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5
Ya	Ya	2019	5	5	5	3	4	4	3	4	4	2	2	5	5	4	5	5
Ya	Ya	2019	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
Ya	Ya	2019	4	5	5	3	3	3	2	4	3	3	3	4	4	5	4	4

Apakah anda Mahasiswa/i Akuntansi Universitas Islam Indonesia?	Apakah anda pernah bermain MoonsoonSIM selama masa perkuliahan?	Kapan terakhir kali anda bermain MoonsoonSIM?	AT B1:	AT B2:	AT B3:	S N1 :	S N2 :	S N3 :	PB C1:	PB C2:	PB C3:	PB C4:	EI 1:	EI 2:	EI 3:	EI 4:	EI 5:	EI 6:
Ya	Ya	2019	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	3	5
Ya	Ya	2019	5	4	4	5	4	3	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5
Ya	Ya	2019	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4
Ya	Ya	2019	5	4	5	4	4	2	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5
Ya	Ya	2019	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5
Ya	Ya	2019	4	4	5	5	4	3	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4
Ya	Ya	2019	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4
Ya	Tidak	2019																
Ya	Ya	2020	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2
Ya	Ya	2020	5	4	3	5	5	4	2	3	3	4	3	4	4	5	4	5
Ya	Ya	2020	5	5	5	3	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5
Ya	Ya	2020	4	4	4	4	3	4	2	4	2	2	4	4	4	4	2	4
Ya	Ya	2020	5	5	5	5	4	4	4	4	4	1	5	5	4	4	4	2
Ya	Ya	2020	5	5	5	5	5	5	2	5	5	4	5	5	5	5	4	5
Ya	Ya	2020	5	5	5	5	5	5	2	5	5	4	5	5	5	5	4	5
Ya	Ya	2020	5	5	5	5	5	5	2	5	5	4	5	5	5	5	4	5

Apakah anda Mahasiswa/i Akuntansi Universitas Islam Indonesia?	Apakah anda pernah bermain MoonsoonSIM selama masa perkuliahan?	Kapan terakhir kali anda bermain MoonsoonSIM?	AT B1:	AT B2:	AT B3:	S N1 :	S N2 :	S N3 :	PB C1:	PB C2:	PB C3:	PB C4:	EI 1:	EI 2:	EI 3:	EI 4:	EI 5:	EI 6:
Ya	Ya	2020	5	5	5	5	5	5	5	3	3	2	4	4	4	4	4	5
Ya	Ya	2020	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Ya	Ya	2020	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5
Ya	Ya	2020	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5
Ya	Ya	2020	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
Ya	Ya	2020	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5
Ya	Ya	2020	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5
Ya	Ya	2020	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4
Ya	Ya	2020	3	2	4	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	4	2	3
Ya	Ya	2020	5	4	4	5	4	3	2	4	2	2	4	4	4	4	4	4
Ya	Ya	2020	3	2	3	4	4	3	2	3	3	2	2	2	3	3	1	4
Ya	Ya	2020	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5
Ya	Ya	2020	5	4	4	5	4	3	2	4	3	3	4	5	5	4	4	5
Ya	Ya	2020	5	4	4	5	2	4	2	3	4	2	5	5	5	4	4	4
Ya	Ya	2020	3	4	3	4	3	3	2	3	3	1	4	2	3	4	2	4
Ya	Ya	2020	4	2	2	4	2	3	1	1	3	1	2	1	2	3	1	3

Apakah anda Mahasiswa/i Akuntansi Universitas Islam Indonesia?	Apakah anda pernah bermain MoonsoonSIM selama masa perkuliahan?	Kapan terakhir kali anda bermain MoonsoonSIM?	AT B1:	AT B2:	AT B3:	S N1 :	S N2 :	S N3 :	PB C1:	PB C2:	PB C3:	PB C4:	EI 1:	EI 2:	EI 3:	EI 4:	EI 5:	EI 6:
Ya	Ya	2020	5	4	5	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	5
Ya	Ya	2020	3	2	4	4	3	3	1	2	3	1	2	1	3	3	1	3
Ya	Ya	2020	5	5	5	5	4	4	2	5	3	3	5	5	5	5	4	5
Ya	Ya	2020	3	2	2	2	1	3	1	3	1	1	2	2	3	3	1	3
Ya	Ya	2020	5	5	5	5	5	5	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5
Ya	Ya	2020	4	3	4	4	2	2	4	3	3	2	4	3	4	5	2	5
Ya	Ya	2020	4	4	5	5	4	4	4	4	3	1	4	5	4	5	4	4
Ya	Ya	2020	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	3	4	3
Ya	Ya	2020	2	4	3	3	2	3	2	2	3	1	2	1	2	3	1	2
Ya	Ya	2020	2	2	3	3	1	2	1	2	3	1	1	3	3	3	1	3
Ya	Ya	2020	4	3	3	4	1	3	2	2	2	2	3	2	2	2	1	3
Ya	Ya	2020	4	3	4	4	4	4	2	2	3	2	5	4	3	5	3	4
Ya	Ya	2021	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5
Ya	Ya	2021	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4
Ya	Ya	2021	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3
Ya	Ya	2021	5	5	5	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	5

Apakah anda Mahasiswa/i Akuntansi Universitas Islam Indonesia?	Apakah anda pernah bermain MoonsoonSIM selama masa perkuliahan?	Kapan terakhir kali anda bermain MoonsoonSIM?	AT B1:	AT B2:	AT B3:	S N1 :	S N2 :	S N3 :	PB C1:	PB C2:	PB C3:	PB C4:	EI 1:	EI 2:	EI 3:	EI 4:	EI 5:	EI 6:
Ya	Ya	2021	4	5	5	4	3	4	3	3	4	3	5	3	4	5	2	5
Ya	Ya	2021	5	4	4	2	2	3	3	2	2	2	4	4	3	4	2	4
Ya	Ya	2021	5	5	5	4	5	5	2	2	4	2	4	5	5	5	2	4
Ya	Ya	2021	5	5	5	5	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5
Ya	Ya	2021	5	5	5	4	5	5	2	2	4	2	4	5	5	5	2	4
Ya	Ya	2021	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4
Ya	Ya	2021	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5
Ya	Ya	2021	5	5	5	5	4	4	3	5	3	4	5	5	4	5	4	5
Ya	Ya	2021	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5
Ya	Ya	2021	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5
Ya	Ya	2021	5	5	5	4	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Ya	Ya	2021	5	5	5	4	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Ya	Ya	2021	5	4	4	5	4	5	3	5	4	4	5	3	4	4	4	5
Ya	Ya	2021	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5
Ya	Ya	2021	5	5	5	5	5	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4
Ya	Ya	2021	4	5	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3

Apakah anda Mahasiswa/i Akuntansi Universitas Islam Indonesia?	Apakah anda pernah bermain MoonsoonSIM selama masa perkuliahan?	Kapan terakhir kali anda bermain MoonsoonSIM?	AT B1:	AT B2:	AT B3:	S N1 :	S N2 :	S N3 :	PB C1:	PB C2:	PB C3:	PB C4:	EI 1:	EI 2:	EI 3:	EI 4:	EI 5:	EI 6:
Ya	Ya	2021	5	5	5	4	4	4	3	5	3	4	4	5	4	4	4	5
Ya	Ya	2021	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4
Ya	Ya	2021	5	5	5	5	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4
Ya	Ya	2021	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5
Ya	Ya	2021	4	4	4	4	4	3	3	5	5	4	5	5	4	4	4	4
Ya	Ya	2021	5	5	5	4	3	4	3	5	5	3	5	5	5	5	5	5
Ya	Ya	2021	5	4	5	5	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	3	5
Ya	Ya	2021	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5
Ya	Ya	2021	5	4	5	4	5	4	3	4	4	3	5	4	4	4	4	5
Ya	Ya	2021	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5
Ya	Ya	2021	5	5	5	5	5	5	3	3	5	3	3	3	5	5	4	4
Ya	Ya	2021	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5
Ya	Ya	2021	5	5	5	5	4	5	3	4	3	4	5	5	5	5	5	5
Ya	Ya	2021	4	4	4	4	2	4	3	4	2	2	4	3	4	4	3	4
Ya	Ya	2021	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5
Ya	Ya	2021	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5

Apakah anda Mahasiswa/i Akuntansi Universitas Islam Indonesia?	Apakah anda pernah bermain MoonsoonSIM selama masa perkuliahan?	Kapan terakhir kali anda bermain MoonsoonSIM?	AT B1:	AT B2:	AT B3:	S N1 :	S N2 :	S N3 :	PB C1:	PB C2:	PB C3:	PB C4:	EI 1:	EI 2:	EI 3:	EI 4:	EI 5:	EI 6:
Ya	Ya	2021	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5
Ya	Ya	2021	4	4	5	5	4	4	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5
Ya	Ya	2021	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	5
Ya	Ya	2021	3	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
Ya	Ya	2021	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5
Ya	Ya	2021	4	4	4	5	4	3	3	3	3	3	2	3	2	4	2	3
Ya	Tidak	2021																
Ya	Tidak	2021																
Ya	Ya	2021	4	4	3	4	3	3	1	2	2	2	2	2	2	4	2	4
Ya	Ya	2021	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	5	3	3	2	2	3
Ya	Ya	2021	4	2	3	4	2	3	2	2	3	2	4	2	3	4	2	3
Ya	Tidak	2021																
Ya	Ya	2021	5	4	5	5	4	3	3	5	4	4	5	4	4	4	4	5
Ya	Ya	2021	4	2	3	4	3	3	2	3	2	1	2	2	3	3	2	2
Ya	Tidak	2021																
Ya	Ya	2021	4	5	4	3	5	3	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5

Apakah anda Mahasiswa/i Akuntansi Universitas Islam Indonesia?	Apakah anda pernah bermain MoonsoonSIM selama masa perkuliahan?	Kapan terakhir kali anda bermain MoonsoonSIM?	AT B1:	AT B2:	AT B3:	S N1 :	S N2 :	S N3 :	PB C1:	PB C2:	PB C3:	PB C4:	EI 1:	EI 2:	EI 3:	EI 4:	EI 5:	EI 6:
Ya	Ya	2022	4	5	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	5	4	3	4
Ya	Ya	2022	5	5	5	5	5	5	3	4	4	3	4	5	4	5	5	5
Ya	Ya	2022	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Ya	Ya	2022	5	5	5	3	4	3	2	3	3	5	5	5	5	5	5	5
Ya	Ya	2022	1	1	1	2	2	2	3	2	2	2	4	2	2	1	1	1
Ya	Ya	2022	4	4	3	4	2	4	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4
Ya	Ya	2022	5	5	5	5	5	5	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4
Ya	Ya	2022	4	3	4	4	2	4	3	4	3	3	4	4	4	5	4	4
Ya	Ya	2022	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5
Ya	Ya	2022	4	4	4	4	3	3	2	4	2	2	4	4	4	4	3	4
Ya	Ya	2022	4	4	4	5	4	3	3	5	4	4	5	5	4	4	4	5
Ya	Ya	2022	5	5	4	4	4	3	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5
Ya	Ya	2022	4	4	5	4	4	3	4	3	4	3	5	2	4	4	2	3
Ya	Ya	2022	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Ya	Ya	2022	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5
Ya	Ya	2022	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4

Apakah anda Mahasiswa/i Akuntansi Universitas Islam Indonesia?	Apakah anda pernah bermain MoonsoonSIM selama masa perkuliahan?	Kapan terakhir kali anda bermain MoonsoonSIM?	AT B1:	AT B2:	AT B3:	S N1 :	S N2 :	S N3 :	PB C1:	PB C2:	PB C3:	PB C4:	EI 1:	EI 2:	EI 3:	EI 4:	EI 5:	EI 6:
Ya	Ya	2022	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4
Ya	Ya	2022	4	4	4	5	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4
Ya	Ya	2022	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	5	4	4	4	4	4
Ya	Ya	2022	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5
Ya	Ya	2022	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Ya	Ya	2022	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	3	5
Ya	Ya	2022	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5
Ya	Ya	2022	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4
Ya	Ya	2022	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	2	4
Ya	Ya	2022	4	4	5	5	3	5	3	5	3	3	3	5	4	4	4	5
Ya	Ya	2022	3	3	4	4	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	1	3
Ya	Ya	2022	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4
Ya	Ya	2022	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3
Ya	Tidak	2022																
Ya	Ya	2022	4	3	4	4	3	3	3	3	2	4	4	3	3	4	2	4
Ya	Ya	2022	4	4	4	5	4	4	3	5	3	4	5	4	4	4	3	5

OUTPUT SPSS Uji Validitas dan Reliabilitas

Correlations

Notes		
Output Created		11-SEP-2023 16:06:05
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet3
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	139
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each pair of variables are based on all the cases with valid data for that pair.
Syntax		CORRELATIONS /VARIABLES=ATB1 ATB2 ATB3 TOTALX1 /PRINT=TWOTAIL NOSIG /MISSING=PAIRWISE.
Resources	Processor Time	00:00:00,00
	Elapsed Time	00:00:00,01

[DataSet3]

Correlations				
	ATB1	ATB2	ATB3	TOTALX1
ATB1 Pearson Correlation	1	.722**	.730**	.894**

	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000
	N	139	139	139	139
ATB2	Pearson Correlation	.722**	1	.757**	.918**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000
	N	139	139	139	139
ATB3	Pearson Correlation	.730**	.757**	1	.910**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000
	N	139	139	139	139
TOTALX1	Pearson Correlation	.894**	.918**	.910**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
	N	139	139	139	139

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

RELIABILITY

```

/VARIABLES=ATB1 ATB2 ATB3 TOTALX1
/SCALE ('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA.

```



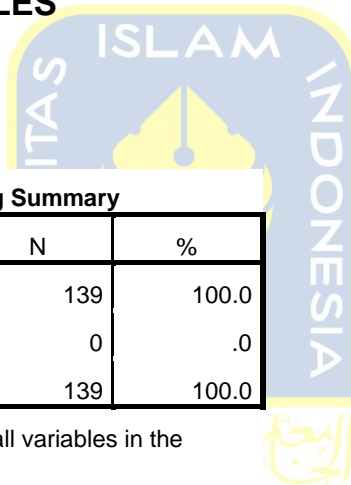
Reliability

Notes

Output Created		11-SEP-2023 16:06:29
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet3
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	139
Missing Value Handling	Matrix Input	
	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.

	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.
Syntax		RELIABILITY /VARIABLES=ATB1 ATB2 ATB3 TOTALX1 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=ALPHA.
Resources	Processor Time	00:00:00,00
	Elapsed Time	00:00:00,00

Scale: ALL VARIABLES



Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	139	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	139	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.865	4

Notes

Output Created		11-SEP-2023 16:18:57
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet3
	Filter	<none>

	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	139
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each pair of variables are based on all the cases with valid data for that pair.
Syntax		CORRELATIONS /VARIABLES=SN1 SN2 SN3 TOTALX2 /PRINT=TWOTAIL NOSIG /MISSING=PAIRWISE.
Resources	Processor Time	00:00:00,00
	Elapsed Time	00:00:00,00

CORRELATIONS
/VARIABLES=SN1 SN2 SN3 TOTALX2
/PRINT=TWOTAIL NOSIG
/MISSING=PAIRWISE.



Correlations

Notes

Output Created		11-SEP-2023 16:24:52
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet3
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	139
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.

Cases Used		Statistics for each pair of variables are based on all the cases with valid data for that pair.
Syntax		CORRELATIONS /VARIABLES=SN1 SN2 SN3 TOTALX2 /PRINT=TWOTAIL NOSIG /MISSING=PAIRWISE.
Resources	Processor Time	00:00:00,00
	Elapsed Time	00:00:00,01

Correlations

		SN1	SN2	SN3	TOTALX2
SN1	Pearson Correlation	1	.604**	.584**	.812**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000
	N	139	139	139	139
SN2	Pearson Correlation	.604**	1	.697**	.910**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000
	N	139	139	139	139
SN3	Pearson Correlation	.584**	.697**	1	.874**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000
	N	139	139	139	139
TOTALX2	Pearson Correlation	.812**	.910**	.874**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
	N	139	139	139	139

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

```

RELIABILITY
/VARIABLES=SN1 SN2 SN3 TOTALX2
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA.

```

Reliability

Notes

Output Created		11-SEP-2023 16:25:29
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet3
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	139
Missing Value Handling	Matrix Input	
	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.
Syntax		RELIABILITY /VARIABLES=SN1 SN2 SN3 TOTALX2 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=ALPHA.
Resources	Processor Time	00:00:00,00
	Elapsed Time	00:00:00,00

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	139	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	139	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.850	4

```

CORRELATIONS
/VARIABLES=PBC1 PBC2 PBC3 PBC4 TOTALX3
/PRINT=TWOTAIL NOSIG
/MISSING=PAIRWISE.
  
```

Correlations



Notes

Output Created		11-SEP-2023 16:27:49
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet3
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	139
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each pair of variables are based on all the cases with valid data for that pair.

Syntax		CORRELATIONS /VARIABLES=PBC1 PBC2 PBC3 PBC4 TOTALX3 /PRINT=TWOTAIL NOSIG /MISSING=PAIRWISE.
Resources	Processor Time	00:00:00,00
	Elapsed Time	00:00:00,01

Correlations

		PBC1	PBC2	PBC3	PBC4	TOTALX3
PBC1	Pearson Correlation	1	.547**	.627**	.683**	.850**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000
	N	139	139	139	139	139
PBC2	Pearson Correlation	.547**	1	.590**	.675**	.814**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000
	N	139	139	139	139	139
PBC3	Pearson Correlation	.627**	.590**	1	.699**	.843**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000
	N	139	139	139	139	139
PBC4	Pearson Correlation	.683**	.675**	.699**	1	.903**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000
	N	139	139	139	139	139
TOTALX3	Pearson Correlation	.850**	.814**	.843**	.903**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	139	139	139	139	139

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

RELIABILITY

```

/VARIABLES=PBC1 PBC2 PBC3 PBC4 TOTALX3
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA.

```

Reliability

Notes

Output Created		11-SEP-2023 16:28:23
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet3
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	139
Missing Value Handling	Matrix Input	
	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.
Syntax		RELIABILITY /VARIABLES=PBC1 PBC2 PBC3 PBC4 TOTALX3 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=ALPHA.
Resources	Processor Time	00:00:00,00
	Elapsed Time	00:00:00,01

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	139	100.0
	Excluded ^a	0	.0

Total	139	100.0
-------	-----	-------

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.829	5

CORRELATIONS

```

/VARIABLES=EI1 EI2 EI3 EI4 EI5 EI6 TOTALY
/PRINT=TWOTAIL NOSIG
/MISSING=PAIRWISE.

```



Correlations

Notes

Output Created		11-SEP-2023 16:31:06
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet3
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	139
Missing Value Handling	Definition of Missing Cases Used	User-defined missing values are treated as missing. Statistics for each pair of variables are based on all the cases with valid data for that pair.
Syntax		CORRELATIONS /VARIABLES=EI1 EI2 EI3 EI4 EI5 EI6 TOTALY /PRINT=TWOTAIL NOSIG /MISSING=PAIRWISE.

Resources	Processor Time	00:00:00,00
	Elapsed Time	00:00:00,01

Correlations

		EI1	EI2	EI3	EI4	EI5	EI6	TOTALY
EI1	Pearson Correlation	1	.646**	.649**	.544**	.629**	.577**	.788**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	139	139	139	139	139	139	139
EI2	Pearson Correlation	.646**	1	.776**	.644**	.795**	.683**	.894**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000	.000
	N	139	139	139	139	139	139	139
EI3	Pearson Correlation	.649**	.776**	1	.710**	.753**	.700**	.889**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000	.000
	N	139	139	139	139	139	139	139
EI4	Pearson Correlation	.544**	.644**	.710**	1	.676**	.751**	.824**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.000
	N	139	139	139	139	139	139	139
EI5	Pearson Correlation	.629**	.795**	.753**	.676**	1	.689**	.898**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000	.000
	N	139	139	139	139	139	139	139
EI6	Pearson Correlation	.577**	.683**	.700**	.751**	.689**	1	.844**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000		.000
	N	139	139	139	139	139	139	139
TOTALY	Pearson Correlation	.788**	.894**	.889**	.824**	.898**	.844**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	139	139	139	139	139	139	139

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

RELIABILITY

```

/VARIABLES=EI1 EI2 EI3 EI4 EI5 EI6 TOTALY
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA.

```

Reliability

Notes

Output Created		11-SEP-2023 16:31:48
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet3
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	139
Missing Value Handling	Matrix Input	
	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.
Syntax		RELIABILITY /VARIABLES=E11 E12 E13 E14 E15 E16 TOTALY /SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=ALPHA.
Resources	Processor Time	00:00:00,00
	Elapsed Time	00:00:00,01

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	139	100.0

Excluded ^a	0	.0
Total	139	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

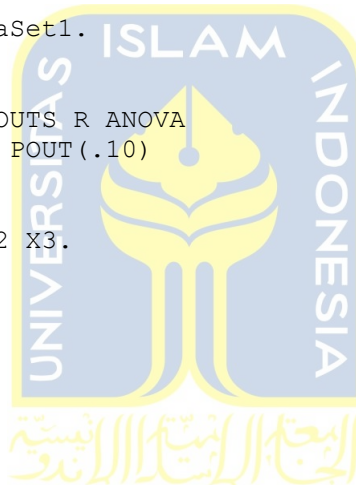
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.808	7

```

DATASET ACTIVATE DataSet1.
REGRESSION
  /MISSING LISTWISE
  /STATISTICS COEFF OUTS R ANOVA
  /CRITERIA=PIN(.05) POUT(.10)
  /NOORIGIN
  /DEPENDENT Y
  /METHOD=ENTER X1 X2 X3.

```



OUTPUT SPSS UJI REGRESI LINEAR BERGANDA

Regression

Notes		
Output Created		11-SEP-2023 17:42:48
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	139
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on cases with no missing values for any variable used.
Syntax		REGRESSION /MISSING LISTWISE /STATISTICS COEFF OUTS R ANOVA /CRITERIA=PIN(.05) POUT(.10) /NOORIGIN /DEPENDENT Y /METHOD=ENTER X1 X2 X3.
Resources	Processor Time	00:00:00,00
	Elapsed Time	00:00:00,01
	Memory Required	1948 bytes
	Additional Memory Required for Residual Plots	0 bytes

[DataSet1]

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Perceived Behavioral Control, Attitude Towards Behavior, Subjective Norm ^b		Enter

a. Dependent Variable: Entrepreneurial Intention

b. All requested variables entered.



Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.894 ^a	.799	.795	2.32237

a. Predictors: (Constant), Perceived Behavioral Control, Attitude Towards Behavior, Subjective Norm



ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2902.426	3	967.475	179.382	.000 ^b
	Residual	728.107	135	5.393		
	Total	3630.532	138			

a. Dependent Variable: Entrepreneurial Intention

b. Predictors: (Constant), Perceived Behavioral Control, Attitude Towards Behavior, Subjective Norm

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-.644	1.145		-.562	.575
Attitude Towards Behavior	1.153	.136	.521	8.505	.000
Subjective Norm	.232	.140	.109	1.656	.100
Perceived Behavioral Control	.507	.077	.363	6.579	.000

a. Dependent Variable: Entrepreneurial Intention

