

SKRIPSI
FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI INTENSI
BERWIRAUSAHA GAME ONLINE DI JAKARTA



DIAJUKAN OLEH:
NAMA: VIRKO FRINADI
NPM: 115210415

UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN DARI SYARAT-SYARAT
GUNA MENCAPAI GELAR SARJANA EKONOMI

PROGRAM STUDI S1 MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS TARUMANAGARA
JAKARTA
2025

SKRIPSI
FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI INTENSI
BERWIRAUSAHA GAME ONLINE DI JAKARTA



DIAJUKAN OLEH:
NAMA: VIRKO FRINADI
NPM: 115210415

UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN DARI SYARAT-SYARAT
GUNA MENCAPAI GELAR SARJANA EKONOMI

PROGRAM STUDI S1 MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS TARUMANAGARA
JAKARTA
2025

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Virko Frinadi
NPM (Nomor Pokok Mahasiswa) : 115210415
Program Studi : S1- Manajemen
Alamat : No.30 Jalan Florence 1 Kluster Layar
Mediterrania

Telp. _____
08125747526 / 085754077762
HP. _____

Dengan ini saya menyatakan, apabila dalam pembuatan skripsi ternyata saya:

1. Melakukan plagiat/ menyontek;
2. Mengutip tanpa menyebut sumbernya;
3. Menggunakan data fiktif atau memanipulasi data;
4. Melakukan riset perusahaan fiktif (hal ini Jurusan Akuntansi/Manajemen dapat konfirmasi langsung ke perusahaan terkait sesuai dengan surat risetnya).

Saya bersedia dikenakan sanksi berupa pembatalan skripsi dan diskors maksimal 2 (dua) semester. Kemudian apabila hal di atas terbukti setelah lulus ujian skripsi/komprehensif saya bersedia dinyatakan batal skripsi dan kelulusannya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Jakarta, 4 Desember 2025

Virko Frinadi
Nama Lengkap Mahasiswa

Catatan:

1. Asli dikembalikan ke jurusan Akuntansi/Manajemen dan difotocopy untuk mahasiswa yang bersangkutan
2. Harap disertakan pada skripsi sebelum maupun setelah lulus ujian dan revisi.

UNIVERSITAS TARUMANAGARA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

JAKARTA

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

NAMA : VIRKO FRINADI
NIM : 115210415
PROGRAM/JURUSAN : S1/MANAJEMEN
KONSENTRASI : MANAJEMEN KEWIRAUSAHAAN
JUDUL SKRIPSI : FAKTOR-FAKTOR YANG MEMENGARUHI
INTENSI BEWIRAUSAHAAN *GAME ONLINE*
DI JAKARTA

Jakarta, 09 Oktober 2025

Pembimbing,



(Kartika Nuringsih, S.E., MSi.)

UNIVERSITAS TARUMANAGARA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
JAKARTA

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

NAMA : VIRKO FRINADI
NIM : 115210415
PROGRAM/JURUSAN : S1/MANAJEMEN
KONSENTRASI : MANAJEMEN KEWIRAUSAHAAN
JUDUL SKRIPSI : FAKTOR-FAKTOR YANG MEMENGARUHI
INTENSI BEWIRAUSAHAAN *GAME ONLINE*
DI JAKARTA

Telah diuji pada Ujian Skripsi dan Komprehensif tanggal Desember 2025 dan dinyatakan lulus, dengan tim penguji yang terdiri atas:

1. Ketua Penguji : -
2. Anggota Penguji : -
-

Jakarta, Desember 2025

Pembimbing,

(Kartika Nuringsih, S.E., MSi.)

ABSTRACT

**UNIVERSITAS TARUMANAGARA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
JAKARTA**

(A) VIRKO FRINADI (115210415)

(B) FACTORS INFLUENCING ENTREPRENEURIAL INTENTION IN THE
ONLINE GAME BUSINESS IN JAKARTA

(C) XIV + 92 pages, 10 tables, 2 pictures, 8 attachments

(D) Manajemen Kewirausahaan

(E) *Abstract: This study aims to determine the influence of entrepreneurial ability, entrepreneurial experience, entrepreneurial consistency, and networking ability on entrepreneurial intentions in online game business in the DKI Jakarta. The population in this study is all online game business in DKI Jakarta. The sample amounted 100 respondents obtained by accidental sampling method through the distribution of online questionnaires on social media platforms. The research method used is a quantitative approach with the Partial Least Squares Structural Equation Modelling (PLS-SEM) analysis technique which is processed using Smart-PLS software version 4. The results of the study show that only the networking capability variable has a positive and significant effect on entrepreneurial intention. Meanwhile, entrepreneurial ability, entrepreneurial experience, and entrepreneurial consistency did not have a significant influence on business intention. These findings confirm the importance of building and managing networks in increasing intention to be entrepreneurial, especially in the digital business sector such as online games.*

(F) *Keywords: Entrepreneurial Ability, Experience, Consistency, Networking Capability, Business Intention, Online Game Business*

(G) *Reference 2017-2025 Years*

(H) Kartika Nuringasih, S.E., MSi.

ABSTRAK

UNIVERSITAS TARUMANAGARA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
JAKARTA

(I) VIRKO FRINADI (115210415)

(J) FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI INTENSI
BERWIRAUSAHA GAME ONLINE DI JAKARTA

(K) XIV + 92 Halaman, 10 tabel, 2 gambar, 8 lampiran

(L) Manajemen Kewirausahaan

(M) Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kemampuan berwirausaha, pengalaman berwirausaha, konsistensi berwirausaha, dan *networking capability* terhadap intensi berwirausaha pada pelaku usaha game online di wilayah DKI Jakarta. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pelaku usaha *game online* di DKI Jakarta. Sampel berjumlah 100 responden yang diperoleh dengan metode *accidental sampling* melalui penyebaran kuesioner secara daring di platform media sosial. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan teknik analisis *Partial Least Squares Structural Equation Modelling* (PLS-SEM) yang diolah menggunakan perangkat lunak Smart-PLS versi 4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hanya variabel *networking capability* yang berpengaruh positif dan signifikan terhadap intensi berwirausaha. Sementara itu, kemampuan berwirausaha, pengalaman berwirausaha, dan konsistensi berwirausaha tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap intensi berwirausaha. Temuan ini menegaskan pentingnya membangun dan mengelola jaringan dalam meningkatkan niat untuk berwirausaha, khususnya di sektor bisnis digital seperti game online.

(N) Kata Kunci: Kemampuan Berwirausaha, Pengalaman, Konsistensi, *Networking Capability*, Intensitas berwirausaha, Usaha *Game Online*

(O) Referensi tahun 2017 - 2025

(P) Kartika Nuringsih, S.E., MSi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anantadjaya, S. P. D., Nawangwulan, I. M., Candra, E., Widyaswati, R., & Choerudin, A. (2023). Pengaruh Financial Capabilities, Networking Terhadap Kinerja Usaha UMKM di Kota Sukabumi Melalui Intellectual Capital. *Riset Bisnis Dan Manajemen*, 5(1), 16–32. <http://bisnisman.nusaputra.ac.id>
- Astriyani, R. (2024). Pengaruh Lokasi, Modal dan Kemampuan Usaha terhadap Keberhasilan Usaha. *Jurnal Kewirausahaan Dan Multi Talenta*. <https://doi.org/10.38035/jkmt.v2i2>
- Bayan, S. ainul, Sutantri, & Mala, I. k. (2024). PENGARUH KONSISTENSI IMPLEMENTASI STRATEGI FUNGSIONAL TERHADAP KINERJA ORGANISASI said ainul bayan. *Jurnal Kajian Ilmiah Multidisipliner*, 8(7), 2118–7301.
- Falah, N., & Marlana, N. (2022). Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan dan Pengalaman Prakerin Terhadap Minat Berwirausaha Siswa SMK. *Jurnal PTK Dan Pendidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.18592/ptk.v8i1.6453>
- Ghozali. (2023). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS*.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hair, J. F., Hult, G. T. M., Ringle, C. M., Sarstedt, M., Danks, N. P., & Ray, S. (2021). *An Introduction to Structural Equation Modeling* (pp. 1–29). https://doi.org/10.1007/978-3-030-80519-7_1
- Hair, J. F., Tomas, G., Hult, M., Ringle, C. M., & Sarstedt, M. (2022). *A Primer on Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM)*. <https://www.researchgate.net/publication/354331182>
- Harun, & Harahap N. (2022). *PENGARUH NETWORKING DAN TRUST TERHADAP PENINGKATAN PENJUALAN KARET REMAH PADA PT. NUSIRA MEDAN*.

- Herbert, & Arifin, A. (2025). *PENGARUH KEPUTUSAN KEUANGAN, FINTECH, DAN INKLUSI KEUANGAN TERHADAP KINERJA UMKM*.
- Jelatu, H. (2024). *Efek Kemampuan Berwirausaha Terhadap Pengembangan Usaha : Pendekatan Kuantitatif*. 2(1), 1–5.
- Junita, M. (2025). *Peran Kewirausahaan Dalam Mengatasi Pengangguran*. 2, 76–80. <https://doi.org/10.61132/jieap>
- Kotler, & Keller. (2020). *Marketing Management (15th ed.)*. Pearson Prentice Hall.
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2019). *Prinsip-Prinsip Pemasaran* (12th ed.). Erlangga.
- Kusuma, A., & Widjaja, O. (2022). PENGARUH KEMAMPUAN, SIKAP, KEINGINAN YANG DIPERSEPSIKAN, DAN NORMA SUBJEKTIF TERHADAP INTENSI BERWIRAUSAHA. *Jurnal Manajerial Dan Kewirausahaan*.
- Limanda, A., & Nawawi, M. T. (2025). *PENGARUH STRATEGI PEMASARAN TERHADAP KEPUASAN KONSUMEN BENGKEL MOBIL JAKARTA SELATAN*. 07(02), 380–388.
- Liu, L., Cui, L., Han, Q., & Zhang, C. (2024). The impact of digital capabilities and dynamic capabilities on business model innovation: the moderating effect of organizational inertia. *Humanities and Social Sciences Communications*, 11(1). <https://doi.org/10.1057/s41599-024-02910-z>
- Muadin, D., Nur Amalia, L., & Noormanysah, Z. (2021). FAKTOR-FAKTOR KEBERHASILAN BERWIRAUSAHA/TANI (AGRIBISNIS): SEBUAH STUDI LITERATUR ENTREPRENEURSHIP SUCCESS FACTORS: A LITERATURE REVIEW. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*.
- Mulachela, A., Rizki, K., & Wahyudin, Y. A. (2020). Analisis Perkembangan Industri Game di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai Nilai Global (Global Value Chain). *IJGD: Indonesian Journal of Global Discourse*, 2(2), 32–51.

- Nabila, B., & Suharsono, N. (2023). PENGARUH JARINGAN BISNIS DAN KARAKTERISTIK WIRAUSAHAWAN TERHADAP KEBERHASILAN USAHA DENGAN MINAT USAHA SEBAGAI VARIABEL INTERVENING. *JURNAL MANAJEMEN BISNIS DAN KEWIRAUSAHAAN*.
- Prasastisiwi, A. H. (2024). 10 Negara dengan Penetrasi Game Tertinggi di Dunia, Indonesia Nomor 2. *Goodstats*.
- Purwati, A. A., Budiyanto, Suhermin, & Hamzah, M. L. (2020). The effect of innovation capability on business performance: the role of social capital and entrepreneurial leadership on smes in indonesia. *Accounting*, 7(2), 323–330. <https://doi.org/10.5267/j.ac.2020.11.021>
- Salimodo, Cahyani, & Manullang. (2021). Pengaruh Efektivitas, Konsistensi dan Pengembangan Pelatihan Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa Universitas Jambi. *Indonesian Educational Administration and Leadership Journal*.
- Saputra, N., Sasanti, N., Alamsjah, F., & Sadeli, F. (2021). Strategic role of digital capability on business agility during COVID-19 era. *Procedia Computer Science*, 197, 326–335. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.12.147>
- Setiaman, S. (2020). *Analisa Parsial Model Persamaan Strukturan dengan Software Smart-PLS Versi 3* (1st ed.). Qatar: PPNI Qatar.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Sunijati, E., & Putri, F. F. (2021). PENGARUH PENGALAMAN USAHA, PERILAKU KEWIRAUSAHAAN DAN KARAKTERISTIK KEWIRAUSAHAAN TERHADAP KEBERHASILAN USAHA TENUN ULOS DI KABUPATEN TOBA. *Jurnal Ilmiah Simantek*.

Perkenalkan saya Virko Frinadi dengan NPM 115210415, mahasiswa tingkat akhir di Universitas Tarumanegara, Fakultas Ekonomi dan Jurusan Manajemen Bisnis. Saat ini saya berada di semester 8 dan sedang melakukan penelitian yang bertujuan untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Itensi berwirausahaan dalam Bisnis Game Online”.

Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu/Saudara/Saudari untuk meluangkan waktu sejenak untuk mengisi kuesioner yang terlampir. Kerahasiaan data dari responden akan tetap dijaga dan hanya digunakan untuk keperluan penelitian ini. Bantuan Bapak/Ibu/Saudara/Saudari sangat membantu demi terselesainya penelitian ini.

Atas bantuan dan kesediaannya dalam mengisi kuesioner ini, saya ucapkan terima kasih.

Profil Responden

Jenis Kelamin : ☐ Laki-Laki ☐ Perempuan
Usia : ☐ < 25 Tahun ☐ 25-35 Tahun
☐ 36-45 Tahun ☐ >45 Tahun
Lama Berwirausaha : ☐ < 3 Tahun ☐ 3-5 Tahun
☐ 5-7 Tahun ☐ >7 Tahun

Panduan Mengisi Kuesioner

1. Kuesioner ini semata-mata dipergunakan untuk keperluan akademis, dimohon bantuannya untuk melakukan pengisian dengan jawaban jujur dan tepat.
2. Dimohon kepada responden untuk memberikan jawaban sesuai pertanyaan yang telah tersedia. Beri jawaban atas pernyataan sesuai dengan pendapat dengan cara memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia.
3. Adapun keterangan dari nilai yang diberikan adalah sebagai berikut.
Nilai 1 : Sangat Tidak Setuju (STS)
Nilai 2 : Tidak Setuju (TS)
Nilai 3 : Cukup Setuju (CS)
Nilai 4 : Setuju (S)