Outer loadings - Matrix

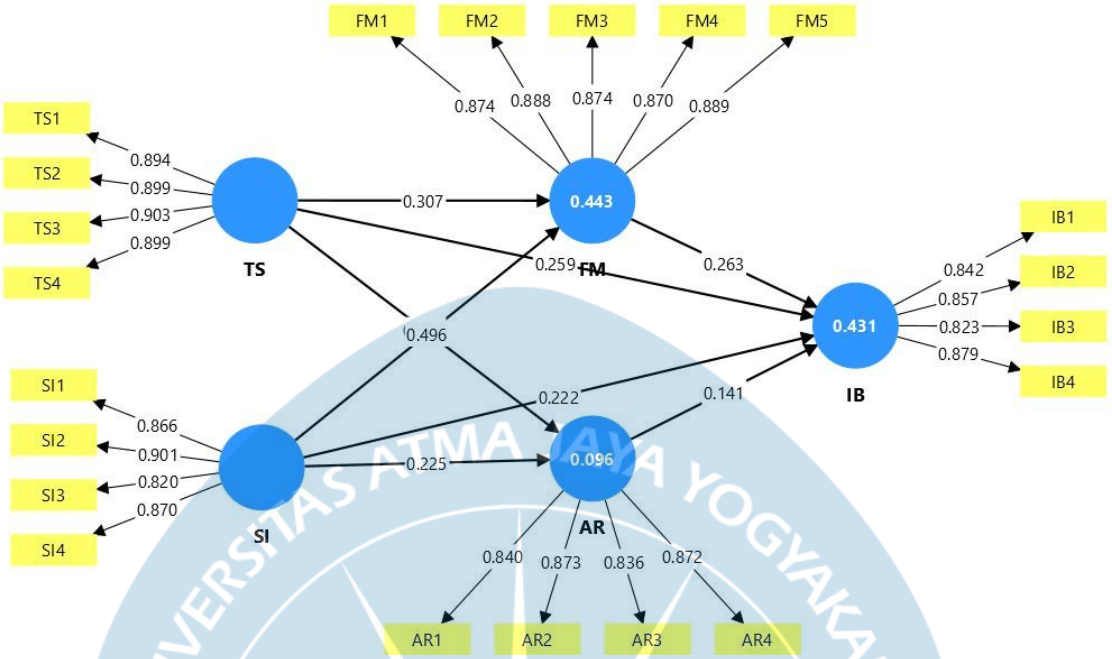
	AR	FM	IB	SI	TS
AR1	0.820				
AR2	0.724				
AR3	0.748				
AR4	0.848				
FM1		0.790			
FM2		0.905			
FM3		0.911			
FM4		0.907			
FM5		0.937			
IB1			0.618		
IB2			0.849		
IB3			0.792		
IB4			0.843		
IB5			0.517		
SI1				0.892	
SI2				0.772	
SI3				0.749	
SI4				0.837	
TS1					0.744
TS2					0.911
TS3					0.891
TS4					0.899

Construct reliability and validity - Overview

	Cronbach's alpha	Composite reliability (rho_a)	Composite reliability (rho_c)	Average variance extracted (A...
AR	0.799	0.816	0.866	0.619
FM	0.935	0.950	0.951	0.795
IB	0.780	0.817	0.851	0.541
SI	0.830	0.854	0.887	0.663
TS	0.887	0.917	0.921	0.747

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

Lampiran 2. Hasil Uji Outer Model



Outer loadings - Matrix

	AR	FM	IB	SI	TS
AR1	0.840				
AR2	0.873				
AR3	0.836				
AR4	0.872				
FM1		0.874			
FM2		0.888			
FM3		0.874			
FM4		0.870			
FM5		0.889			
IB1			0.842		
IB2			0.857		
IB3			0.823		
IB4			0.879		
SI1				0.866	
SI2				0.901	
SI3				0.820	
SI4				0.870	
TS1					0.894
TS2					0.899
TS3					0.903
TS4					0.899

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

Construct reliability and validity - Overview

	Cronbach's alpha	Composite reliability (rho_a)	Composite reliability (rho_c)	Average variance extracted (A...
AR	0.878	0.887	0.916	0.732
FM	0.926	0.927	0.944	0.773
IB	0.873	0.878	0.913	0.723
SI	0.887	0.890	0.922	0.748
TS	0.921	0.923	0.944	0.808

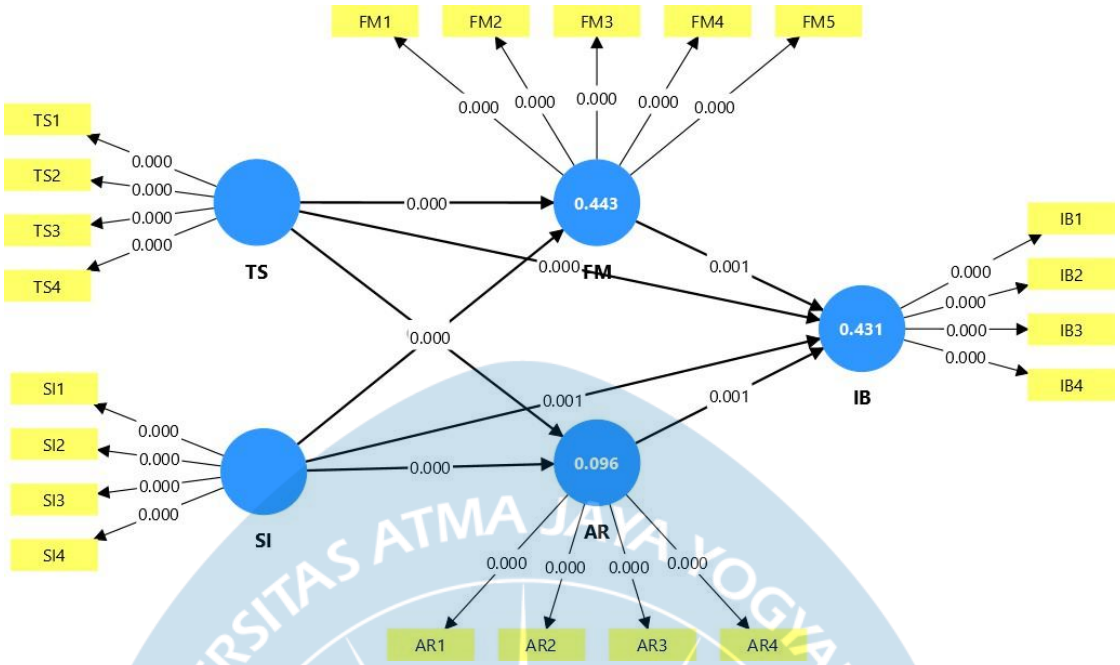
Discriminant validity - Fornell-Larcker criterion

	AR	FM	IB	SI	TS
AR	0.855				
FM	0.244	0.879			
IB	0.325	0.554	0.850		
SI	0.276	0.600	0.506	0.865	
TS	0.226	0.475	0.491	0.338	0.899

Discriminant validity - Heterotrait-monotrait ratio (HTMT)

	AR	FM	IB	SI	TS
AR					
FM	0.265				
IB	0.365	0.613			
SI	0.308	0.661	0.571		
TS	0.241	0.511	0.545	0.370	

Lampiran 3. Hasil Uji Inner Model



R-square - Overview

	R-square	R-square adjusted
AR	0.096	0.092
FM	0.443	0.441
IB	0.431	0.426

f-square - List

	f-square
AR -> IB	0.031
FM -> IB	0.068
SI -> AR	0.050
SI -> FM	0.391
SI -> IB	0.054
TS -> AR	0.022
TS -> FM	0.150
TS -> IB	0.090

Path coefficients - Mean, STDEV, T values, p values

	Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	T statistics (|O/STDEV|)	P values
AR -> IB	0.141	0.142	0.044	3.186	0.001
FM -> IB	0.263	0.265	0.078	3.391	0.001
SI -> AR	0.225	0.226	0.056	4.056	0.000
SI -> FM	0.496	0.496	0.051	9.664	0.000
SI -> IB	0.222	0.219	0.067	3.290	0.001
TS -> AR	0.150	0.154	0.053	2.821	0.005
TS -> FM	0.307	0.308	0.054	5.680	0.000
TS -> IB	0.259	0.258	0.056	4.601	0.000

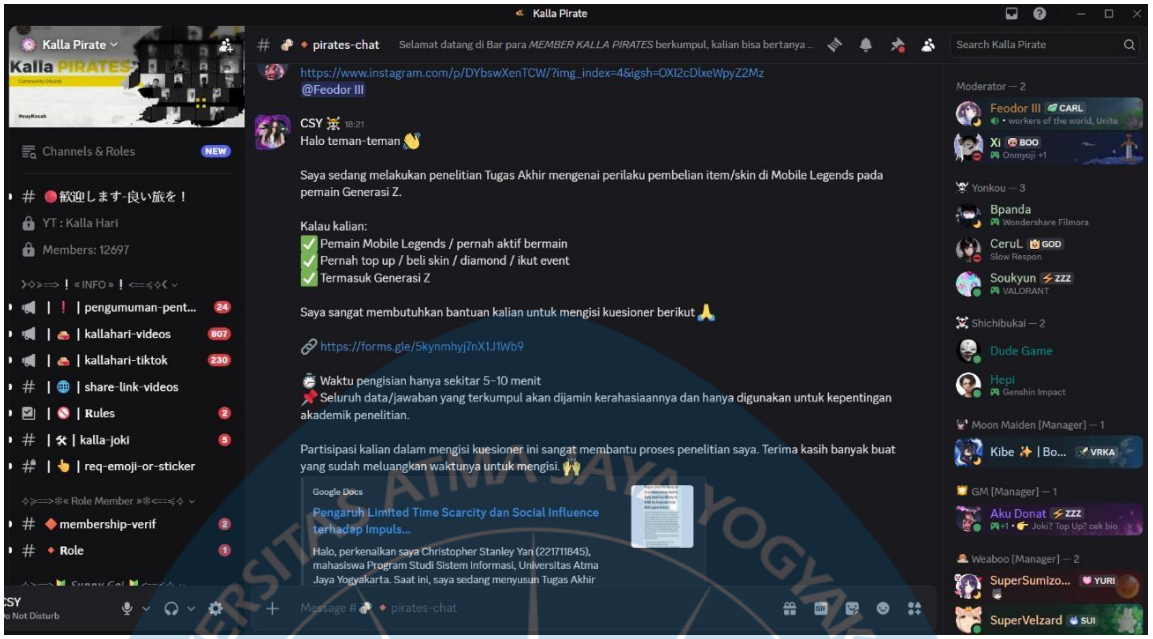
Specific indirect effects - Mean, STDEV, T values, p values

	Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	T statistics (|O/STDEV|)	P values
SI -> FM -> IB	0.131	0.131	0.041	3.185	0.001
SI -> AR -> IB	0.032	0.033	0.014	2.249	0.025
TS -> FM -> IB	0.081	0.082	0.029	2.835	0.005
TS -> AR -> IB	0.021	0.022	0.011	1.963	0.050

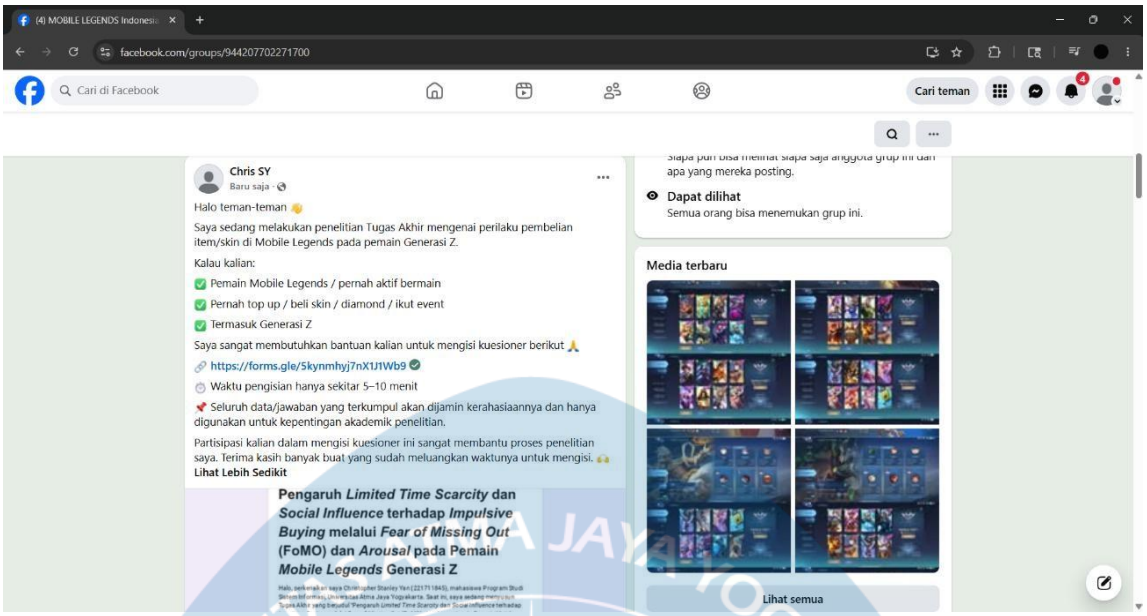
	Q^2predict
AR1	0.059
AR2	0.034
AR3	0.088
AR4	0.055
FM1	0.343
FM2	0.348
FM3	0.349
FM4	0.317
FM5	0.310
IB1	0.219
IB2	0.285
IB3	0.204
IB4	0.330

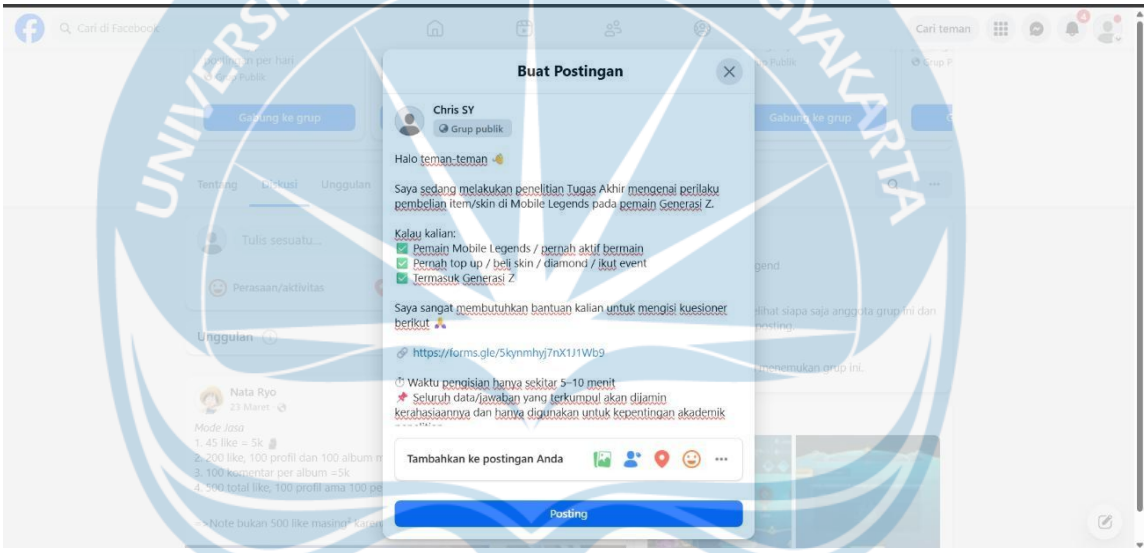
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

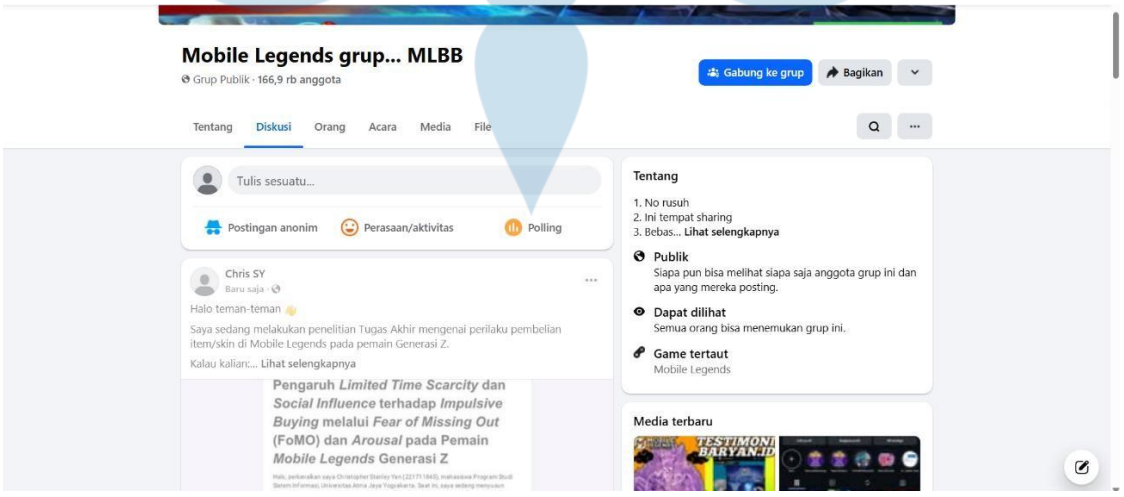
Lampiran 4. Dokumentasi bukti penyebaran kuesioner

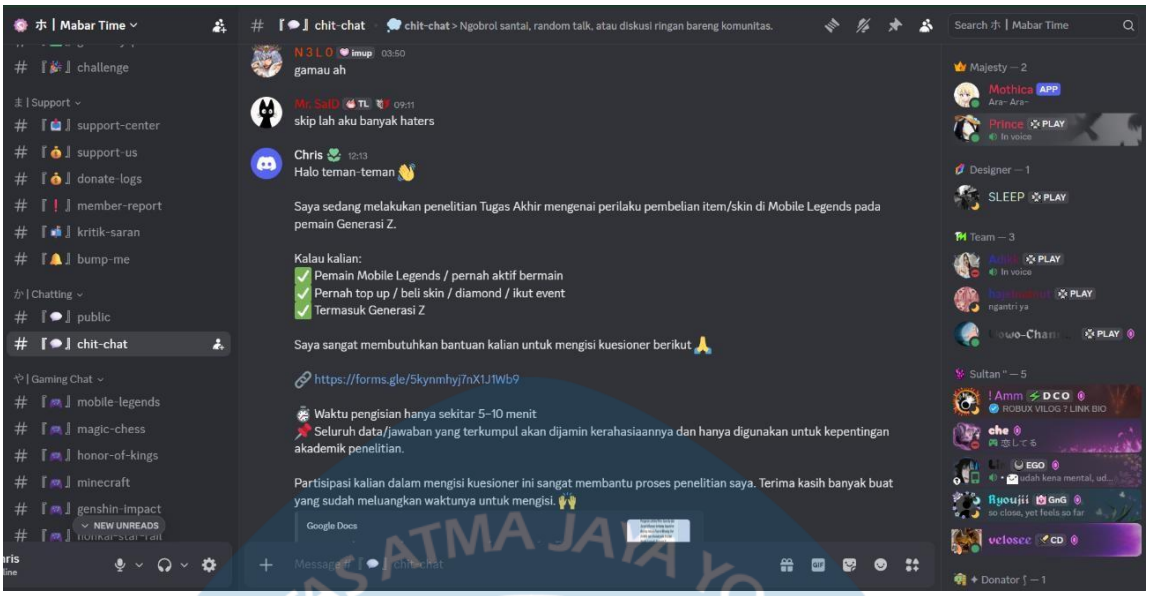


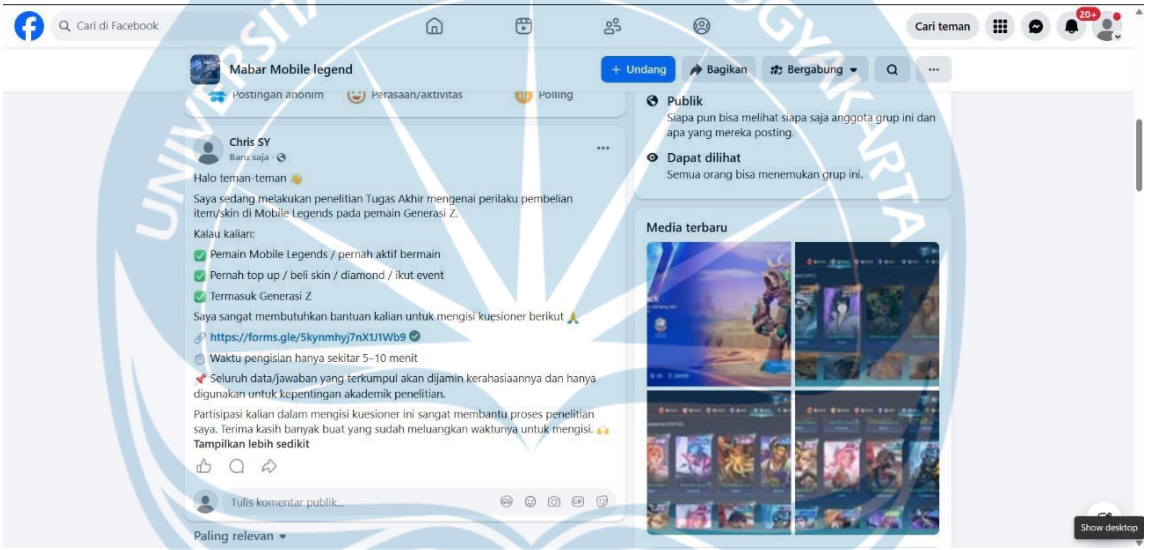


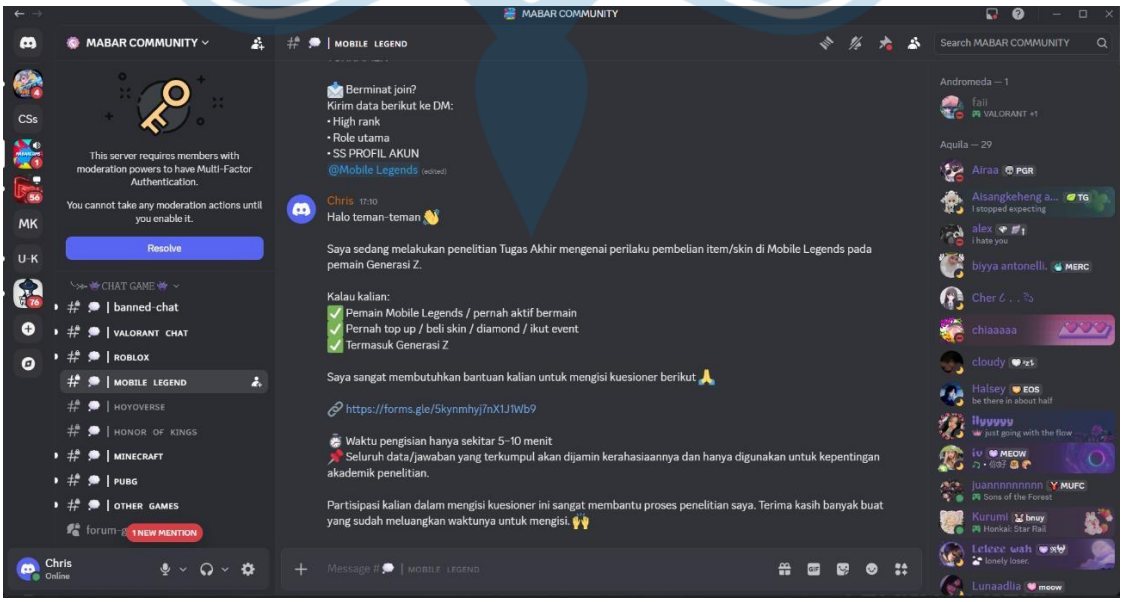

(4) MOBILE LEGENDS Indonesia
facebook.com/groups/944207702271700
Cari di Facebook
Cari teman
Chris SY
Baru saja
Halo teman-teman
Saya sedang melakukan penelitian Tugas Akhir mengenai perilaku pembelian item/skin di Mobile Legends pada pemain Generasi Z.
Kalau kalian:
Pemain Mobile Legends / pernah aktif bermain
Pernah top up / beli skin / diamond / ikut event
Termasuk Generasi Z
Saya sangat membutuhkan bantuan kalian untuk mengisi kuesioner berikut
https://forms.gle/5kynmhyj7nX1J1Wb9
Waktu pengisian hanya sekitar 5–10 menit
Seluruh data/jawaban yang terkumpul akan dijamin kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan akademik penelitian.
Partisipasi kalian dalam mengisi kuesioner ini sangat membantu proses penelitian saya. Terima kasih banyak buat yang sudah meluangkan waktunya untuk mengisi.
Lihat Lebih Sedikit
Pengaruh Limited Time Scarcity dan Social Influence terhadap Impulsive Buying melalui Fear of Missing Out (FoMO) dan Arousal pada Pemain Mobile Legends Generasi Z
Dapat dilihat
Semua orang bisa menemukan grup ini.
Media terbaru
Lihat semua

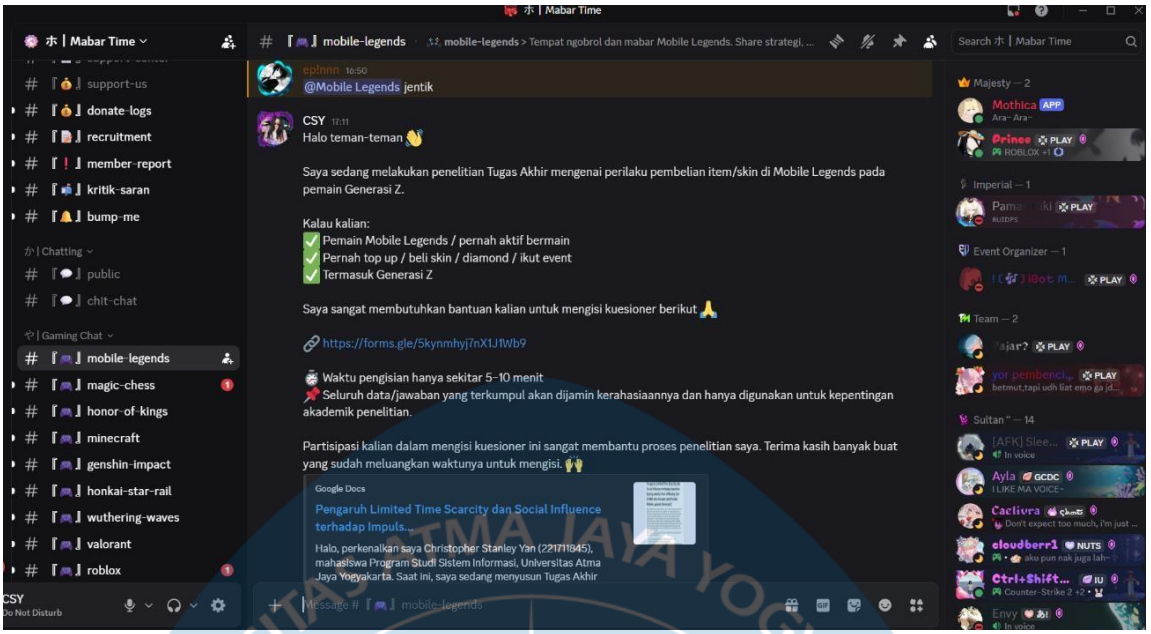

Buat Postingan
Chris SY
Grup publik
Halo teman-teman
Saya sedang melakukan penelitian Tugas Akhir mengenai perilaku pembelian item/skin di Mobile Legends pada pemain Generasi Z.
Kalau kalian:
Pemain Mobile Legends / pernah aktif bermain
Pernah top up / beli skin / diamond / ikut event
Termasuk Generasi Z
Saya sangat membutuhkan bantuan kalian untuk mengisi kuesioner berikut
https://forms.gle/5kynmhyj7nX1J1Wb9
Waktu pengisian hanya sekitar 5–10 menit
Seluruh data/jawaban yang terkumpul akan dijamin kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan akademik
Tambahkan ke postingan Anda
Posting

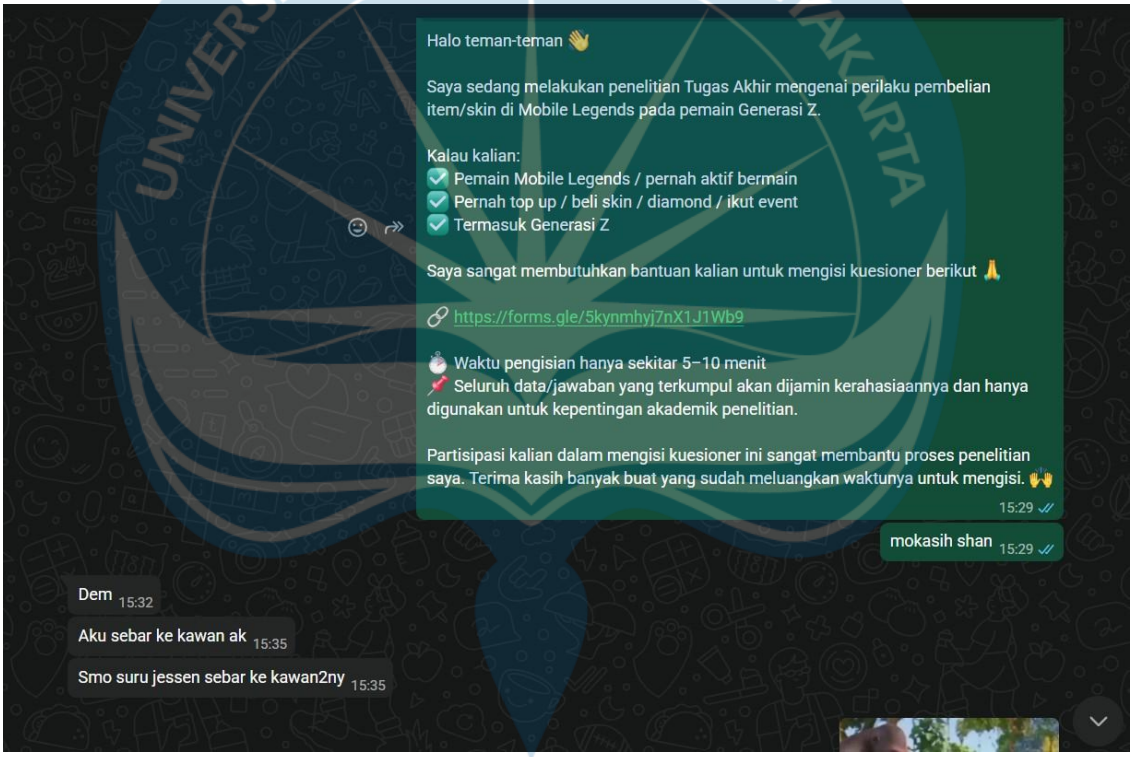

Mobile Legends grup... MLBB
Grup Publik · 166,9 rb anggota
Gabung ke grup
Bagikan
Tentang
Diskusi
Orang
Acara
Media
File
Tulis sesuatu...
Postingan anonim
Perasaan/aktivitas
Polling
Chris SY
Baru saja
Halo teman-teman
Saya sedang melakukan penelitian Tugas Akhir mengenai perilaku pembelian item/skin di Mobile Legends pada pemain Generasi Z.
Kalau kalian:... Lihat selengkapnya
Pengaruh Limited Time Scarcity dan Social Influence terhadap Impulsive Buying melalui Fear of Missing Out (FoMO) dan Arousal pada Pemain Mobile Legends Generasi Z
Tentang
1. No rusuh
2. Ini tempat sharing
3. Bebas... Lihat selengkapnya
Publik
Siapa pun bisa melihat siapa saja anggota grup ini dan apa yang mereka posting.
Dapat dilihat
Semua orang bisa menemukan grup ini.
Game tertaut
Mobile Legends
Media terbaru


Mabar Time
chit-chat
chit-chat > Ngobrol santai, random talk, atau diskusi ringan bareng komunitas.
challenge
support-center
support-us
donate-logs
member-report
kritik-saran
bump-me
public
chit-chat
mobile-legends
magic-chess
honor-of-kings
minecraft
genshin-impact
NEW UNREADS
N3LO
gamau ah
Mr.SaID
skip lah aku banyak haters
Chris
Halo teman-teman
Saya sedang melakukan penelitian Tugas Akhir mengenai perilaku pembelian item/skin di Mobile Legends pada pemain Generasi Z.
Kalau kalian:
Pemain Mobile Legends / pernah aktif bermain
Pernah top up / beli skin / diamond / ikut event
Termasuk Generasi Z
Saya sangat membutuhkan bantuan kalian untuk mengisi kuesioner berikut
https://forms.gle/5kynmhyj7nX1J1Wb9
Waktu pengisian hanya sekitar 5–10 menit
Seluruh data/jawaban yang terkumpul akan dijamin kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan akademik penelitian.
Partisipasi kalian dalam mengisi kuesioner ini sangat membantu proses penelitian saya. Terima kasih banyak buat yang sudah meluangkan waktunya untuk mengisi.
Google Docs
Majesty — 2
Mothica
Prince
Designer — 1
SLEEP
Team — 3
Sultan " — 5
Donator — 1

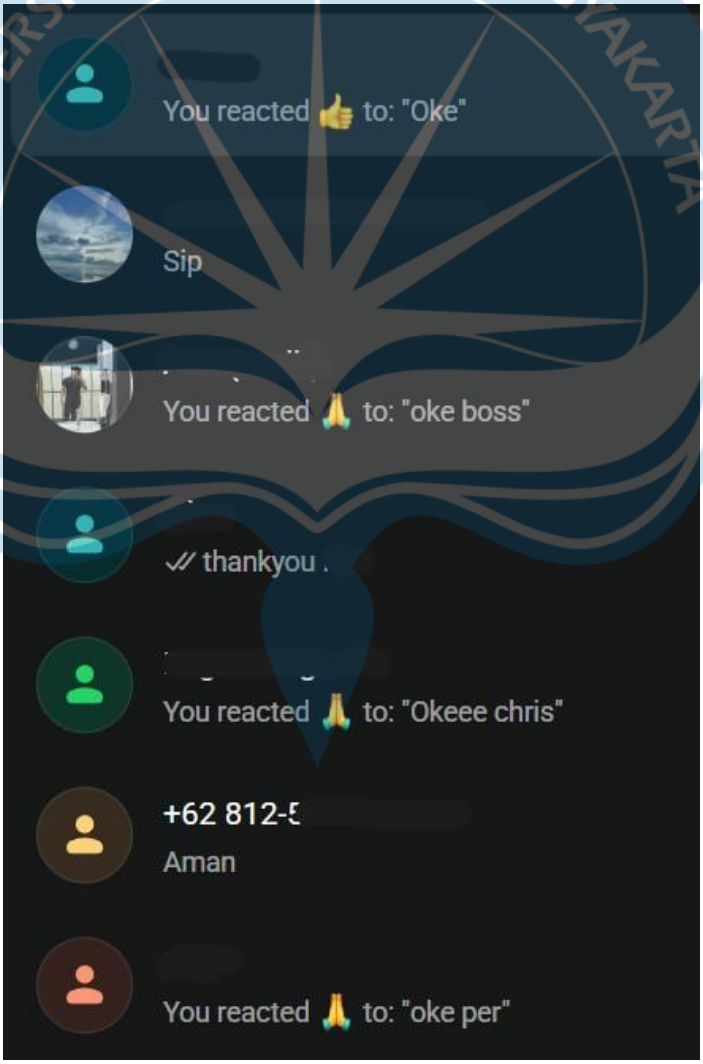

Cari di Facebook
Cari teman
Mabar Mobile legend
Undang
Bagikan
Bergabung
Postingan anonim
Perasaan/aktivitas
Polling
Chris SY
Baru saja
Halo teman-teman
Saya sedang melakukan penelitian Tugas Akhir mengenai perilaku pembelian item/skin di Mobile Legends pada pemain Generasi Z.
Kalau kalian:
Pemain Mobile Legends / pernah aktif bermain
Pernah top up / beli skin / diamond / ikut event
Termasuk Generasi Z
Saya sangat membutuhkan bantuan kalian untuk mengisi kuesioner berikut
https://forms.gle/5kynmhyj7nX1J1Wb9
Waktu pengisian hanya sekitar 5–10 menit
Seluruh data/jawaban yang terkumpul akan dijamin kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan akademik penelitian.
Partisipasi kalian dalam mengisi kuesioner ini sangat membantu proses penelitian saya. Terima kasih banyak buat yang sudah meluangkan waktunya untuk mengisi.
Tampilkan lebih sedikit
Tulis komentar publik...
Paling relevan
Publik
Siapa pun bisa melihat siapa saja anggota grup ini dan apa yang mereka posting.
Dapat dilihat
Semua orang bisa menemukan grup ini.
Media terbaru
Show desktop


MABAR COMMUNITY
MOBILE LEGEND
Search MABAR COMMUNITY
This server requires members with moderation powers to have Multi-Factor Authentication.
You cannot take any moderation actions until you enable it.
Resolve
CHAT GAME
banned-chat
VALORANT CHAT
ROBLOX
MOBILE LEGEND
HOYOVERSE
HONOR OF KINGS
MINECRAFT
PUBG
OTHER GAMES
1 NEW MENTION
Berminat join?
Kirim data berikut ke DM:
• High rank
• Role utama
• SS PROFIL AKUN
@Mobile Legends
Chris
Halo teman-teman
Saya sedang melakukan penelitian Tugas Akhir mengenai perilaku pembelian item/skin di Mobile Legends pada pemain Generasi Z.
Kalau kalian:
Pemain Mobile Legends / pernah aktif bermain
Pernah top up / beli skin / diamond / ikut event
Termasuk Generasi Z
Saya sangat membutuhkan bantuan kalian untuk mengisi kuesioner berikut
https://forms.gle/5kynmhyj7nX1J1Wb9
Waktu pengisian hanya sekitar 5–10 menit
Seluruh data/jawaban yang terkumpul akan dijamin kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan akademik penelitian.
Partisipasi kalian dalam mengisi kuesioner ini sangat membantu proses penelitian saya. Terima kasih banyak buat yang sudah meluangkan waktunya untuk mengisi.
Andromeda — 1
Aquila — 29

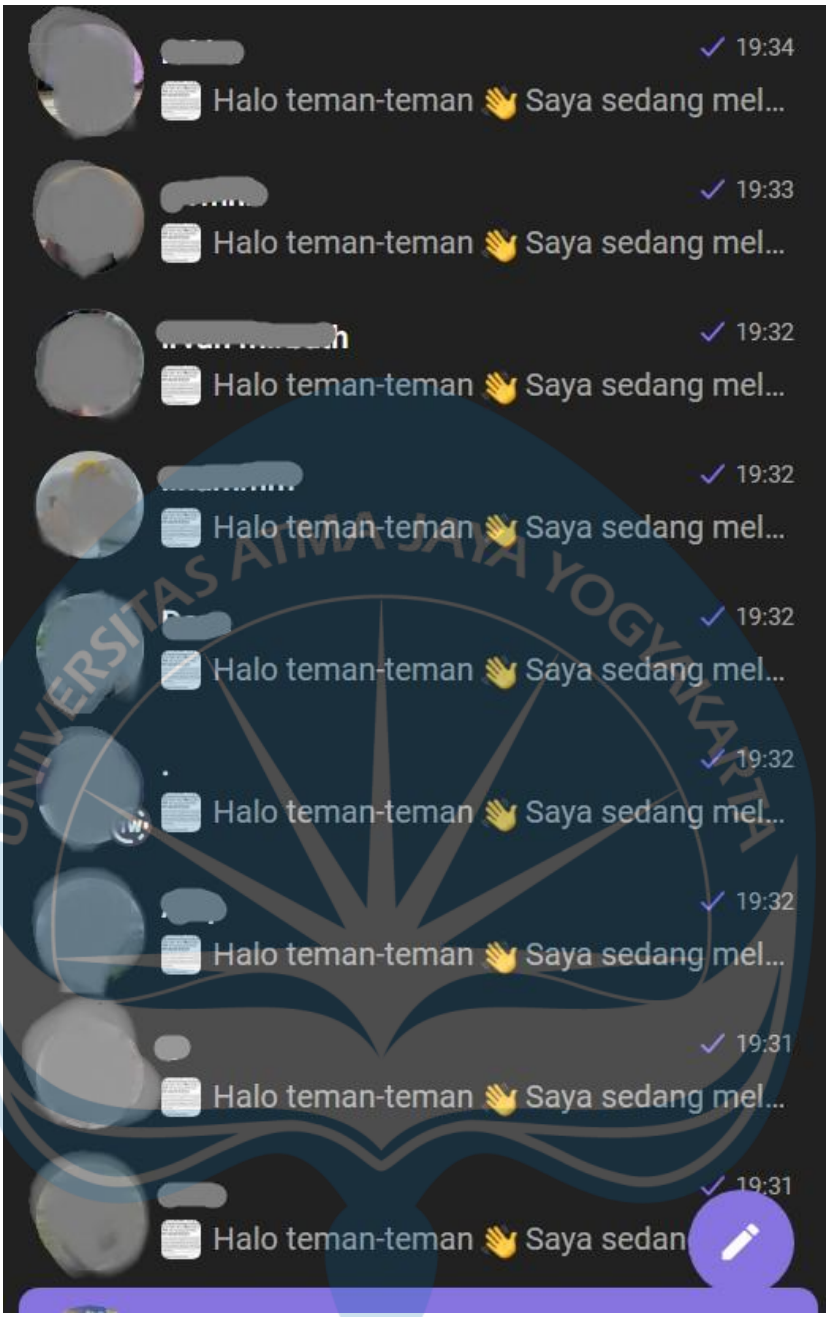

Mabar Time
mobile-legends
support-us
donate-logs
recruitment
member-report
kritik-saran
bump-me
public
chit-chat
mobile-legends
magic-chess
honor-of-kings
minecraft
genshin-impact
honkai-star-rail
wuthering-waves
valorant
roblox
@Mobile Legends jentik
CSY 17:11
Halo teman-teman 👋
Saya sedang melakukan penelitian Tugas Akhir mengenai perilaku pembelian item/skin di Mobile Legends pada pemain Generasi Z.
Kalau kalian:
✅ Pemain Mobile Legends / pernah aktif bermain
✅ Pernah top up / beli skin / diamond / ikut event
✅ Termasuk Generasi Z
Saya sangat membutuhkan bantuan kalian untuk mengisi kuesioner berikut 🙏
https://forms.gle/5kynmhyj7nX1J1Wb9
⏱️ Waktu pengisian hanya sekitar 5–10 menit
📌 Seluruh data/jawaban yang terkumpul akan dijamin kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan akademik penelitian.
Partisipasi kalian dalam mengisi kuesioner ini sangat membantu proses penelitian saya. Terima kasih banyak buat yang sudah meluangkan waktunya untuk mengisi. 🙌
Google Docs
Pengaruh Limited Time Scarcity dan Social Influence terhadap Impuls...
Halo, perkenalkan saya Christopher Stanley Yan (22171845), mahasiswa Program Studi Sistem Informasi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Saat ini, saya sedang menyusun Tugas Akhir
Majesty — 2
Imperial — 1
Event Organizer — 1
Team — 2
Sultan " — 14


Halo teman-teman 👋
Saya sedang melakukan penelitian Tugas Akhir mengenai perilaku pembelian item/skin di Mobile Legends pada pemain Generasi Z.
Kalau kalian:
✅ Pemain Mobile Legends / pernah aktif bermain
✅ Pernah top up / beli skin / diamond / ikut event
✅ Termasuk Generasi Z
Saya sangat membutuhkan bantuan kalian untuk mengisi kuesioner berikut 🙏
https://forms.gle/5kynmhyj7nX1J1Wb9
⏱️ Waktu pengisian hanya sekitar 5–10 menit
📌 Seluruh data/jawaban yang terkumpul akan dijamin kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan akademik penelitian.
Partisipasi kalian dalam mengisi kuesioner ini sangat membantu proses penelitian saya. Terima kasih banyak buat yang sudah meluangkan waktunya untuk mengisi. 🙌
15:29
mokasih shan 15:29
Dem 15:32
Aku sebar ke kawan ak 15:35
Smo suru jessen sebar ke kawan2ny 15:35





UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA



UNIVERSITAS AIMA JAYA YOGYAKARTA

Lampiran 5. Turnitin



Tugas Akhir (Turnitin) Christoper.pdf

ORIGINALITY REPORT

9%	9%	10%	5%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to UPN Veteran Yogyakarta	Student Paper
2	dspace.uii.ac.id	Internet Source
3	Submitted to Universitas Islam Indonesia	Student Paper
4	repository.unissula.ac.id	Internet Source
5	acopen.umsida.ac.id	Internet Source
6	Submitted to Binus University International	Student Paper
7	Alifia Fahda Anisa, Weni Novandri, Larisa Pradisti. "Pengaruh Sosial Presence dan Scarc terhadap Impulsive Buying pada TikTok Live: Peran Mediasi Arousal", RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business, 2026	Publication
8	bajangjournal.com	Internet Source

Lampiran 6. Form Revisi Tugas Akhir

Nama : Christopher Stanley Yan

NIM 221711845

Judul TA : Pengaruh *Limited Time Scarcity* dan *Social Influence* terhadap *Impulsive Buying* melalui *FoMO* dan *Arousal* pada pemain *Mobile Legends* Generasi Z

Penguji 1 : Hendro Gunawan, S.Si., M.T.

Penguji 2 : Generosa Lukhayu Pritalia, S.T., M.Eng.

Penguji 3 : Elisabeth Marsella, S.S., M.Li.

Tabel Perbaikan Laporan

No	Komentar Penguji	Tanggapan
1.	Perbaiki referensi sesuaikan aturan, cek Tabel 2. Tabel Operasional Variabel (cara sitasi dengan IEEE)	Penghapusan baris referensi dan memperbaiki sitasi pada tabel operasional variabel. (Halaman 37-38)

2.	Terkait pertanyaan terbuka	Menambah penjelasan bagian metode untuk pertanyaan terbuka dan menjabarkan alasan mengapa memilih pertanyaan tersebut. (Halaman 31-32)
3.	Ganti istilah “hilangnya akal sehat pemain” pada 2.3.10. Model Penelitian, karena tidak ada dasarnya, jika ada bisa disertakan referensi di kalimat tersebut.	Mengganti frasa hiperbolis "hilangnya akal sehat" menjadi istilah psikologi yang lebih ilmiah dan bisa diukur. (Halaman 23)
4.	Alasan pemilihan Variabel FoMO dan Arousal, Mengapa memilih FoMO dan Arousal? Apa dasar teorinya? Kenapa bukan Pleasure, Flow, Hedonic Motivation, Perceived Enjoyment ?	Menambah penjelasan pada 2.2.1.2 Organism secara teoritis mengapa FoMO dan Arousal yang dipilih sebagai jembatan (*Organism*) dalam model S-O-R. (Halaman 10-11)
5.	Penjelasan penghapusan IB5 pada 442 sampel, tampilkan data awal pada subbab 4.4, Inkonsistensi indikator IB antara pilot test dan studi utama IB5 dihilangkan saat studi utama. Perlu ditunjukkan dulu proses eliminasi IB5	Menambah penjelasan dan gambar hasil uji Model penelitian tahap awal (sebelum indikator IB5 dihapus) terkait penghapusan indikator IB5 pada variabel Impulsive Buying terhadap 442 sampel responden. (Halaman 49-50)
6.	Perlu ada tambahan teori apakah Situational Impulse Buying atau Repeated Impulse Buying termasuk dalam Impulse Buying. Impulse Buying atau riwayat pembeliannya memang seperti itu	Menambah teori terkait Situational Impulse Buying atau Repeated Impulse Buying di bagian 2.2.2. Impulsive Buying, saya juga ada menambah jurnal/referensi yang membahas Compulsive Buying. (Halaman 12-13)
7.	Sebagai mahasiswa Sistem Informasi, apa rekomendasi *sistem* atau *teknis* konkret yang bisa di berikan untuk memitigasi hal ini, selain sekadar 'edukasi literasi finansial'	Menambahkan rekomendasi praktis bagi pengembang aplikasi (developer) dari kacamata Sistem Informasi, berupa usulan arsitektur fitur *customizable spending limit alert* pada bagian Saran. (Halaman 64-65
8.	Dari banyak studi variabel limited time scarcity dan social influence berpengaruh terhadap impulsive buying. Selain karena belum pernah diteliti, mengapa perlu diteliti dalam gim ini? Jelaskan mengapa variabel2 tsb dipilih dalam S-O-R?	Menambah penjelasan terkait variabel limited time scarcity dan social influence dan mengapa variabel2 tersebut dipilih dalam teori S-O-R. (Halaman 11-12)