

**Pengaruh *Electronic Word of Mouth* Pada Aplikasi 1XBet
terhadap Keputusan Penggunaan Judi *Online* Remaja Di
Surabaya**



Disusun Oleh:
Giustino Obert Lisangan
NRP. 1423022051

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA

2025

**“Pengaruh *Electronic Word of Mouth* Pada Aplikasi 1XBet terhadap
Keputusan Penggunaan Judi *Online* Remaja Di Surabaya”**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar
Sarjana Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya**



Disusun oleh:

Giustino Obert Lisangan

NRP 1423022051

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA

2025

SURAT PERNYATAAN ORIGINALITAS

Dengan ini, saya

Nama : Giustino Obert Lisangan

NRP : 1423022051

Menyatakan bahwa apa yang saya tulis dalam skripsi berjudul :

“Pengaruh *Electronic Word of Mouth* Pada Aplikasi 1XBet terhadap Keputusan Penggunaan Judi *Online* Remaja Di Surabaya”

adalah benar adanya dan merupakan hasil karya saya sendiri. Segala kutipan karya pihak lain telah saya tulis dengan menyebutkan sumbernya. apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiasi maka saya rela gelar sarjana saya dicabut.

Surabaya, 22 Mei 2026

Penulis,



Giustino Obert Lisangan

NRP. 1423022051

HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

**“Pengaruh *Electronic Word of Mouth* Pada Aplikasi 1XBet terhadap
Keputusan Penggunaan Judi *Online* Remaja Di Surabaya”**

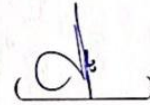
Oleh:

Giustino Obert Lisangan

NRP: 1423022051

Proposal ini telah distujui oleh dosen pembimbing penulisan proposal untuk diajukan ke tim penguji.

Pembimbing 1: Theresia Intan Putri H., S.Sos., M.I.Kom.



NIDN. 0725058704

Pembimbing 2: Dr. Finsensius Yuli P., S.Sos., M.Med.Kom.



NIDN. 0719078401

Surabaya, 15 Juni 2026

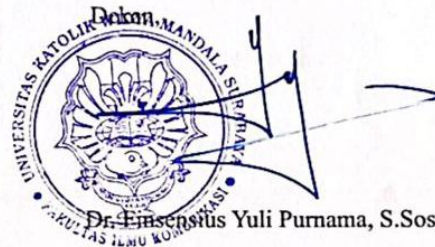
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Dewan Skripsi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya dan diterima untuk memenuhi sebagian dari pernyataan memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

pada: Senin, 15 Juni 2026

Mengesahkan,

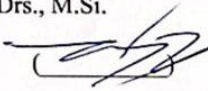
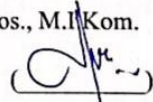
Fakultas Ilmu Komunikasi



Dr. Finsensius Yuli Purnama, S.Sos., M.Med.Kom.

NIDN. 0719078401

Dosen Penguji:

- | | | |
|---------------|--|--|
| 1. Ketua | : Dr. Nanang Krisdinanto, Drs., M.Si. | |
| | NIDN. 0726126602 |  |
| 2. Sekretaris | : Theresia Intan Putri H., S.Sos., M.I Kom. | |
| | NIDN. 0725058704 |  |
| 3. Anggota | : Maria Yulastuti, S.Sos., M.Med.Kom. | |
| | NIDN. 0707078607 |  |
| 4. Anggota | : Dr. Finsensius Yuli P., S.Sos., M.Med.Kom. | |
| | NIDN. 0719078401 |  |

**LEMBAR PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Dengan perkembangan ilmu pengetahuan, saya sebagai mahasiswa Universitas

Katolik Widya Mandala Surabaya (UKWMS):

Nama : Giustino Obert Lisangan

NRP : 1423022051

Menyetujui skripsi/karya ilmiah saya

Judul : **Pengaruh *Electronic Word of Mouth* Pada Aplikasi 1XBet terhadap Keputusan Penggunaan Judi *Online* Remaja Di Surabaya**”

Untuk dipublikasikan atau ditampilkan di internet atau media lain (Digital Library Perpustakaan UKWMS) untuk kepentingan akademik sebatas sesuai dengan Undang – Undang Hak Cipta.

Demikin pernyataan persetujuan publikasi karya ilmiah ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 22 Mei 2026

Yang menyatakan,



Giustino Obert Lisangan

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yesus Kristus karena berkatnya dan penyertaannya sehingga penulis dapat menyelesaikan dengan baik skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Word of Mouth Iklan Judi Online Di Situs Rebahin Terhadap Keputusan Penggunaan Layanan pada Masyarakat Jawa Timur”. Proposal ini disusun dan dibuat guna untuk memenuhi syarat yang ditentukan untuk dapat membuat tugas akhir.

Peneliti menyadari proposal ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik dan lancar tanpa adanya pihak – pihak yang memberikan dukungan, doa, dan semangat kepada peneliti. Oleh karena itu, peneliti ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus atas segala penyertaannya hingga saya mampu menyelesaikan tugas ini dengan baik.
2. Keluarga peneliti, Papa, Mama yang menjadi kekuatan utama penulis karena selalu memberi dukungan, doa, dan semangat setiap harinya kepada peneliti agar dapat menyelesaikan dengan baik.
3. Ibu Intan selaku Dosen Pembimbing I, Pak Fin selaku Dosen Pembimbing II, dan seluruh dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya atas pelajaran berharga dan ilmu yang telah diberikan.

4. Seorang perempuan bernama Marisa Aulia Hardianti yang selalu menjadi motivasi bagi penulis untuk segera menyelesaikan tugas akhir ini, sekaligus selalu sabar menemani penulis selama mengerjakan tugas akhir.
5. Terima kasih Sahabat Java yang telah menemani penulis serta mmefasilitasi ketika penulisan proposal ini berlangsung.

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kesalahan dan kekuranga dalam penyusunan penelitian skripsi ini. Maka peneliti mengharapkan adanya kritik dan saran agar skripsi ini bisa lebih baik lagi dan dapat memberikan manfaat bagi peneliti maupun pembaca. Terima kasih.

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN ORIGINALITAS	iii
HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
I.1. Latar Belakang Masalah	1
I.2 Rumusan Masalah	9
I.3 Tujuan Penelitian	9
I.4 Batasan Penelitian	9
I.5 Manfaat Penelitian	10
1.5.1 Manfaat Teoritis:	10
1.5.2 Manfaat Akademik:	10
1.5.3 Manfaat Praktis:	10
BAB II	11
TINJAUAN PUSTAKA	11

II.1 Penelitian Terdahulu	11
II.2 Kerangka Teori.....	14
II.2.1 Hubungan Antara <i>Electronic Word of Mouth</i> dan Keputusan Penggunaan	14
II.2.2 <i>Electronic Word of Mouth</i>	15
II.2.3 Komunikasi Pemasaran.....	18
II.2.4 Keputusan Penggunaan.....	19
II.2.5 Computer Mediated Communication (CMC)	21
II.3 Nisbah Antar Konsep	22
II.4 Bagan Kerangka Konseptual	24
II.5 Hipotesis	25
BAB III	26
METODE PENELITIAN	26
III.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	26
III.3 Identifikasi Variabel Penelitian.....	28
III.4 Definisi Konseptual	28
III.5 Definisi Operasional.....	29
III.5.1 Variabel X: <i>Word of Mouth</i>	29
III.5.2 Variabel Y: Keputusan Penggunaan.....	30
III.6 Populasi dan Sampel	31
III.7 Teknik Penarikan Sampel	32
III.9 Teknik Validitas dan Reabilitas	35
III.9.1 Validitas.....	35
III.9.2 Reliabilitas.....	36
III.10 Teknik Analisis Data	37
BAB IV	42
HASIL DAN PEMBAHASAN	42
IV.I Gambaran Subjek penelitian	42

IV.1.1 Remaja dan Surabaya	42
IV.2 Uji Validitas	43
IV.2 Uji Reliabilitas	46
IV.3 Hasil Penelitian	48
IV.3.1 Syarat dan Kriteria Responden	48
IV.3.2 Identitas Responden.....	50
IV.3.3 Deskripsi Variabel Electronic Word of Mouth.....	57
IV.3.4 Interval Pengukuran Electronic Word of Mouth	65
IV.3.5 Deskripsi Hasil Variabel <i>Electronic Word of Mouth</i>	66
IV.3.6 Deskripsi Variabel Keputusan Penggunaan.....	67
IV.3.7 Interval Pengukuran Keputusan Penggunaan	75
IV.3.8 Deskripsi Hasil Keputusan Penggunaan	76
IV.4 Analisis Data	77
IV.4.1 Uji Korelasi	77
IV.4.2 Uji Normalitas	80
IV.4.3 Uji Linearitas Sederhana	81
IV.4.4 Uji Regresi Linier Sederhana	82
IV.4.5 Uji Signifikansi Hipotesis	83
IV.4.6 Analisis Tabulasi Silang.....	85
IV.5 Pembahasan Pengaruh Electronic Word of Mouth Remaja Surabaya pada Keputusan Penggunaan Aplikasi Judi Online 1XBet	92
BAB V	94
PENUTUP	94
V.1 Kesimpulan	94
V.2 Saran.....	95
V.2.1 Saran Akademis	95
V.2.2 Saran Praktis	95
DAFTAR PUSTAKA	96

DAFTAR TABEL

Tabel II. 1 Tabel Penelitian Terdahulu	Error! Bookmark not defined.
Tabel IV. 1 Hasil Validitas Variabel X	44
Tabel IV. 2 Hasil Validitas Variabel Y	45
Tabel IV. 3 Hasil pengujian Reabilitas Variabel X dan Y	47
Tabel IV. 4 Frekuensi Responden Rentang Usia 10-20 tahun	48
Tabel IV. 5 Frekuensi Responden Berdomisili Surabaya dan Mengetahui Aplikasi 1X Bet	49
Tabel IV. 6 Kriteria Usia	50
Tabel IV. 7 Kriteria Pendidikan Terakhir	51
Tabel IV. 8 Kriteria Domisili Area Surabaya	53
Tabel IV. 9 Kriteria Pekerjaan	54
Tabel IV. 10 Kriteria Pendapatan Per-Bulan	56
Tabel IV. 11 Persentase Intensity	58
Tabel IV. 12 Persentase Valence of Opinion	60
Tabel IV. 13 Persentase Content	63
Tabel IV. 14 Pembagian Kategori Penilaian Interval	65
Tabel IV. 15 Perhitungan Skala Interval Electronic Word of Mouth	66
Tabel IV. 16 Persentase Pemilihan Produk	68
Tabel IV. 17 Persentase Waktu Saat Terjadi Pembelian	71
Tabel IV. 18 Persentase Kuantitas Jumlah Pembelian	73
Tabel IV. 19 Pembagian Kategori Penilaian Interval	75
Tabel IV. 20 Perhitungan Skala Interval Variabel Keputusan Penggunaan	76
Tabel IV. 21 Hasil Uji Korelasi	77
Tabel IV. 22 Hasil Uji Normalitas	80
Tabel IV. 23 Hasil Uji Linearitas	81
Tabel IV. 24 Hasil Uji Regresi	82
Tabel IV. 25 Tabulasi Silang Usia dengan Electronic Word of Mouth dan Keputusan Penggunaan	85
Tabel IV. 26 Tabulasi Silang Wilayah Tempat Tinggal Surabaya dengan Electronic Word of Mouth dan Keputusan Penggunaan	87
Tabel IV. 27 Tabulasi Silang Riwayat Pendidikan dengan Electronic Word of Mouth dengan Keputusan Penggunaan	88
Tabel IV. 28 Tabulasi Silang Pekerjaan dengan Electronic Word of Mouth dan Keputusan Penggunaan	89
Tabel IV. 29 Tabulasi Silang Pendapat Per-Bulan dengan Electronic Word of Mouth dan Keputusan Penggunaan	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar I. 1 Kelompok Usia Pengguna Judi Online.....	3
Gambar I. 2 Aplikasi 1XBet.....	5
Gambar I. 3 Grafik Pemain Judi Online Berdasarkan Provinsi	7

DAFTAR BAGAN

Bagan II. 1 Bagan Kerangka Konseptual.....	24
--	----

ABSTRAK

Studi berikut, bertujuan menemukan pengaruh *E-WoM* aplikasi 1xBet terhadap keputusan penggunaan judi *online* kelompok remaja di Surabaya. Penyebaran *E-WoM* terkait aplikasi judi *online* 1xBet kini telah marak di platform digital dan menyasar kelompok remaja usia 10-20 tahun. Maraknya paparan informasi judi *online*, menyebabkan keputusan penggunaan judi *online* berpotensi memberikan efek jangka panjang.

Menggunakan metode penelitian survei, pendekatan kuantitatif, dengan jenis penelitian deskriptif. Penelitian tersebut meminjam teori utama yakni *electronic word of mouth* dan keputusan penggunaan. Data yang diterima dalam penelitian ini dikumpulkan dengan kuesioner survei.

Hasil penelitian memperlihatkan variabel *E-WoM* memiliki hubungan yang lemah dengan keputusan penggunaan, sub dimensi *E-WoM* dengan pengaruh paling tinggi adalah *valence of opinion*, memperlihatkan remaja sering menemukan ulasan positif dan berpotensi dipaparkan kembali kepada orang lain. Sedangkan keputusan penggunaan didominasi dengan waktu saat terjadi pembelian, menunjukkan responden memiliki preferensi waktu tertentu saat menggunakan judi *online*.

Kata kunci: *Electronic Word of Mouth*, Judi *Online*, Keputusan Penggunaan

ABSTRACT

The following study aims to determine the influence of E-WoM regarding the 1xBet app on the decision to use online gambling among adolescents in Surabaya. The spread of E-WoM related to the 1xBet online gambling app has become widespread on digital platforms and targets adolescents aged 10–20 years. The widespread exposure to information about online gambling means that the decision to use online gambling has the potential to have long-term effects.

The study employed a survey research method using a quantitative approach and a descriptive research design. It drew upon key theories, namely electronic word-of-mouth and usage decision-making. Data for this study were collected via a survey questionnaire.

The results show that the E-WoM variable has a weak relationship with usage decisions; the E-WoM sub-dimension with the highest influence is “valence of opinion,” indicating that adolescents frequently encounter positive reviews and are likely to share them with others. Meanwhile, usage decisions were dominated by the time of purchase, indicating that respondents have a preference for specific times when engaging in online gambling.

Keywords: Electronic Word of Mouth, Online Gambling, Usage Decision