

**ANALISIS PERMINTAAN
WAHANA PERMAINAN ANAK
DI LIPPO PLAZA KOTA KUPANG**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mencapai Derajat Sarjana SI



Oleh
Emanuel Soda Herin
31116051

**PROGRAM STUDI EKONOMI PEMBANGUNAN
FAKULTAS EKONOMIKA DAN BISNIS
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDIRA
2020**

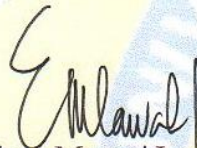
LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini telah disetujui dan disahkan oleh Tim Pembimbing Skripsi dan telah diuji pada Program Studi Ekonomi Pembangunan, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Katolik Widya Mandira guna melengkapi Tugas Akhir dan memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ekonomi

Kupang, 30 Juni 2020

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Emiliana Martuti Lawalu, SE, ME

NIDN : 0822038001

Tanggal : 30 Juni 2020



Enike Tie Yustin Dima, SE, ME

NIDN : 0806087901

Tanggal : 30 Juni 2020

Mengetahui

Ketua Program Studi Ekonomi Pembangunan



Emiliana Martuti Lawalu, SE, ME

NIDN : 0822038001

Tanggal : 30 Juni 2020

LEMBARAN PERSETUJUAN

Skripsi ini telah diterima dan disahkan dengan baik oleh Panitia Penguji Skripsi pada Program Studi Ekonomi Pembangunan, Fakultas Ekonomika Dan Bisnis, Universitas Katolik Widya Mandira yang diselenggarakan pada:

Hari/Tanggal : Sabtu, 27 Juni 2020

Tempat : B 116

Jam : 11:00 - Selesai

Atas Nama : Emanuel Soda Herin

No. Registrasi : 311 16 051

Dinyatakan : **LULUS**

PANITIA PENGUJI SKRIPSI

1 Ketua : Emiliana Martuti Lawalu, SE, ME

2 Sekretaris : Enike Tje Yustin Dima, SE, ME

3 Penguji I : Daniel Taolin, SE, M.Si

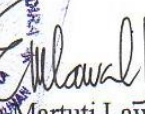
4 Penguji II : Adrianus Ketmoen, SE, MM

5 Penguji III : Emiliana Martuti Lawalu, SE, ME

MENGETAHUI

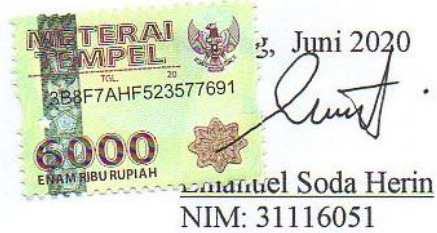
Dekan Fakultas
Ekonomika dan Bisnis

Adrianus Ketmoen, SE, MM
NIDN : 0809055901

Ketua Program Studi
Ekonomi Pembangunan

Emiliana Martuti Lawalu, SE, ME
NIDN : 0822038001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah pekerjaan saya sendiri dan di dalam tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan lembaga pendidikan lainnya. Pengetahuan yang diperoleh dari hasil penerbitan maupun yang belum atau tidak diterbitkan, sumbernya dijelaskan di dalam tulisan dan daftar pustaka.



Emanuel Soda Herin
NIM: 31116051

ABSTRACT

This research was written by Emanuel Soda herin (31116051), Development Economic Study Program under the guidance of Mrs. M.E. Perseveranda, SE, M.Sc as first advisor, and Mrs. Emiliana Martuti Lawalu, SE, ME as second advisor, with the title of the research "Analysis of Demand for Children Games in Lippo Plaza Kupang City".

The purpose of this research is 1) To determine the effect of Price, Revenue, Number of Children, education partially and significantly on the Demand for Game Services in Lippo Plaza Kupang City. 2) To determine the effect of Price, Revenue, Number of Children, education simultaneously and significantly on Demand for Game Services in Lippo Plza, Kupang City. 3) To find out the effect of the game at Lippo Plaza on the community of Kupang City.

This research uses Quantitative Data, a type of data that can be measured or calculated directly, in the form of information or explanation stated by numbers or in the form of numbers. Source of data that used in this study is primary data which is a source of research data obtained directly from the original source (not through intermediaries). In this study, there were 60 samples that processed using Eviews 10 and analyzed using regression models and inferential statistics with four tests, namely; 1) Classical assumption test 2) Multiple linear regression analysis 3) Hypotheses test 4) Analysis of the coefficient of determination (R^2).

The results of the research were obtained: variable Prices, Income, Amoun of Children, Education simultaneously affect the demand for Games Kupang Lippo Plaza. Prices, in a partial, negative and significant manner to Game Demand in Kupang Lippo Plaza. While the income partially, is positive and not significant effect on Game Demand in Kupang Lippo Plaza. The number of children is positive and significant effect on the Demand for Game at the kupang Lippo Plaza. Education, partially has a positive and significant effect on the Demand for Games in Lippo Plaza Kupang. Amusement rides in Kupang Lippo Plaza has a huge contribution for the people of Kupang City related to participation The children's playground that will train children and introduce more sophisticated technologies and train brain intelligence for children. With the Results of the Determination Coefficient Goodness of fit test (R^2) of 0.812316 or 81,23% Dependent Variables (Game Requests) can be accepted by the variable variable Ticket Price (X_1), Income (X_2) Number of Children (X_3), Education (X_4). While 18,77% were accepted by variable variables which were not included in this study.

With the results of research submitted to employees at Lippo Plaza Kupang in order to pay attention to the quality of services provided to visitors.

Keywords : Prices, Revenue, Number of Children, Education Game Request

ABSTRAK

Penelitian ini ditulis oleh Emanuel Soda Herin (31116051) Program Studi Ekonomi Pembangunan di bawah bimbingan, Pembimbing I Ibu M.E. Perseveranda, SE, M.Si dan Pembimbing II Ibu Emiliana Martuti Lawalu, SE, ME dengan Judul penelitian “Analisis Permintaan Wahana Permainan Anak Di Lippo Plaza Kota Kupang”.

Tujuan penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui pengaruh Harga, Pendapatan, Jumlah Anak, Pendidikan secara parsial dan signifikan terhadap Permintaan Jasa Permainan di Lippo Plaza Kota Kupang. 2) Untuk mengetahui pengaruh Harga, Pendapatan, Jumlah Anak, Pendidikan secara simultan dan signifikan terhadap Permintaan Jasa Permainan di Lippo Plaza Kota Kupang. 3) Untuk mengetahui pengaruh wahana permainan di Lippo Plaza terhadap masyarakat Kota Kupang.

Penelitian ini menggunakan Data Kuantitatif, jenis data yang dapat diukur atau dihitung secara langsung, berupa informasi atau penjelasan yang dinyatakan dengan bilangan atau berbentuk angka. Sumber Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Data primer merupakan sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber asli (tidak melalui perantara). Terdapat 60 sampel dalam penelitian ini kemudian diolah dengan menggunakan Eviews 10 dan dianalisis dengan menggunakan model regresi dan statistik inferensial dengan empat uji yaitu 1) Uji asumsi klasik 2) Analisis regresi linear berganda 3) Uji hipotesis 4) Analisis koefisien determinasi (R^2).

Hasil penelitian diperoleh: variabel Harga, Pendapatan, Jumlah Anak dan Pendidikan berpengaruh secara simultan terhadap Permintaan Permainan di Lippo Plaza Kupang. Harga, secara Parsial berpengaruh negatif dan signifikan terhadap Permintaan Permainan di Lippo Plaza Kupang. Pendapatan, secara parsial berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap Permintaan Permainan di Lippo Plaza Kupang. Jumlah Anak, secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap Permintaan Permainan di Lippo Plaza Kupang. Pendidikan, secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap Permintaan Permainan di Lippo Plaza Kupang. Wahana Permainan di Lippo Plaza Kupang memiliki pengaruh yang sangat besar bagi masyarakat Kota Kupang karena dengan kehadiran Wahana Permainan akan melatih anak-anak dan memperkenalkan teknologi yang lebih canggih dan merangsang kecerdasan otak bagi anak-anak. Dengan Hasil Koefisien Determinasi Goodness of fit test (R^2) sebesar 0,812316 atau 81,23% Variabel Dependen (Permintaan Permainan) mampu dijelaskan oleh variabel variabel Independen Harga (X_1), Pendapatan (X_2) Jumlah Anak (X_3) Pendidikan (X_4). Sedangkan 18,77% sisanya dijelaskan oleh variabel variabel lain yang tidak dimasukkan ke dalam penelitian ini.

Dengan hasil penelitian ini disarankan kepada karyawan yang ada di Wahana Permainan Lippo Plaza Kupang agar dapat memperhatikan kualitas pelayanan yang diberikan kepada pengunjung.

Kata Kunci : Harga , Pendapatan, Jumlah Anak, Pendidikan Permintaan Permainan

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas Berkah, Rahmat dan Karunia-Nya, penulis bisa menyelesaikan Skripsi yang berjudul Analisis Permintaan Wahana Permainan Anak Di Lippo Plaza Kota Kupang tepat pada waktunya. Adapun tujuan dari Skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan dalam meraih gelar sarjana S1 Program Studi Ekonomi Pembangunan, Fakultas Ekonomika dan Bisnis pada Universitas Katolik Widya Mandira.

Penyusunan Skripsi ini dapat terlaksana dengan baik berkat dukungan dari banyak pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan limpah terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Katolik Widya Mandira Kupang, serta Staf yang telah memberikan kesempatan untuk penulis kuliah pada Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Program Studi Ekonomi Pembangunan.
2. Bapak Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Katolik Widya Mandira yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis selama belajar di Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Program Studi Ekonomi Pembangunan.
3. Ketua Program Studi Ekonomi Pembangunan dan Sekretaris Program Studi Ekonomi Pembangunan, Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Widya Mandira Kupang yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga penulis bisa ujian tepat pada waktunya
4. Ibu M.E. Perseveranda, SE, M.Si selaku dosen pembimbing satu yang telah rela meluangkan waktu untuk membantu dan membimbing penulis

dalam menyelesaikan penyusunan Skripsi ini.

5. Ibu Emiliana Martuti Lawalu, SE, ME selaku dosen pembimbing dua yang telah rela meluangkan waktu untuk membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan penyusunan Skripsi ini.
6. Ibu Lidia sebagai Leader Fun City dan Ibu Mery sebagai Leader Fun Word yang sudah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian Skripsi di Wahana Permainan Anak Lippo Plaza Kota Kupang.
7. Kakak Satria, Kakak Ijul dan semua karyawan yang ada di wahana permainan Lippo Plaza Kupang yang telah meluangkan waktu dan membantu Penulis dalam melakukan penelitian.
8. Kedua Orang Tua tercinta Ayah Gabriel Senama Herin dan Ibu Agnes Watololon Herin, Adik Moris, dan sekeluarga, yang selalau memberikan doa, dukungan dan motivasi kepada penulis dalam menyusun Skripsi ini.
9. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam karya ilmiah ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan Skripsi ini. Terima kasih.

Kupang, Juni 2020

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.4.1 Masyarakat	8
1.4.2 Pemerintah.....	8
1.4.3 Peneliti dan mahasiswa	9
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN	
TEORITIS	
2.1 Tinjauan Pustaka.....	10

2.1.1	Toeri Permintaan.....	10
2.1.2	Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Permintaan	13
2.1.3	Teori Perilaku Konsumen	19
2.1.4	Konsep Harga.....	26
2.1.5	Konsep Pendapatan	26
2.1.6	Konsep Jumlah Anak	27
2.1.7	Konsep Pendidikan	28
2.2	Penelitian Terdahulu.....	29
2.3	Kerangka Pemikiran Teoritis.....	33
2.4	Hipotesisi	34
 BAB III METODE PENELITIAN		
3.1	Waktu dan Tempat Penelitian.....	35
3.2	Definisi Operasional Variabel	35
3.3	Jenis dan Sumber Data	36
3.3.1	Jenis Data	36
3.3.2	Sumber Data.....	36
3.4	Populasi dan Sampel.....	37
3.4.1	Populasi	37
3.4.2	Sampel.....	37
3.5	Metode Pengumpulan Data	37
3.5.1	Kuesioner atau Angket.....	38
3.5.2	Wawancara.....	38
3.5.3	Observasi.....	38
3.6	Teknik Analisis	38

3.6.1	Statistik Deskriptif	38
3.6.2	Statistik Inferensial	39
3.6.2.1	Uji Asumsi Klasik.....	39*
3.6.2.1.1	Uji Normalitas	39
3.6.2.1.2	Uji Multikolinieritas	40
3.6.2.1.3	Uji Heteroskedastisitas	44
3.6.2.1.4	Uji Autokorelasi	51
3.6.2.2	Analisis Regresi	52
3.6.2.3	Uji Hipotesis	53
3.6.2.3.1	Uji Statistik F.....	54
3.6.2.3.2	Uji Statistik t.....	56
3.6.2.3.3	Analisis Koefisien Determinasi (R^2)	56

BAB IV GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

4.1	Gambaran Umum Kota Kupang	59
4.2	Profil Tempat Penelitian.....	60
4.2.1	Jumlah Permainan Anak Di Lippo Plaza Kupang	61
4.2.2	Daftar Pengguna Wahan Permainan di Lippo Plaza Kupang ..	63
4.2.3	Struktur Organisasi Fun City Lippo Plaza Kupang	63

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1	Gambaran Variabel Penelitian.....	65
5.2	Hasil Analisis.....	69
5.2.1	Statistik Deskriptif	69
5.2.2	Uji Asumsi Klasik.....	71

5.2.2.1	Normalitas	71
5.2.2.2	Multikolineritas	72
5.2.2.3	Heteroskedastisitas	72
5.2.2.4	Autokorelasi	73
5.2.3	Uji Regresi Linear Berganda	73
5.2.4	Pengujian Hipotesis	76
5.2.4.1	Pengujian Koefisien Regresi Secara Simultan (Uji F) ..	77
5.2.4.2	Pengujian Koefisien Regresi Secara Parsial (Uji t)	77
5.2.4.3	Koefisien Determinasi goodness Of Fits Test (R^2)	79
5.3	Pembahasan Hasil Penelitian	79
5.3.1	Pengaruh Variabel Harga Terhadap Permintaan Permainan Di Lippo Plaza Kupang	80
5.3.2	Pengaruh Variabel Pendapatan Terhadap Permintaan Permainan Di Lippo Plaza Kupang	80
5.3.3	Pengaruh Variabel Jumlah Anak Terhadap Permintaan Permainan di Lippo Plaza Kupang	81
5.3.4	Pengaruh Variabel Pendidikan Terhadap Permintaan Permainan di Lippo Plaza Kupang	81
 BAB VI PENUTUP		
6.1	Kesimpulan	84
6.2	Saran	84
DAFTAR PUSTAKA		88
DAFTAR LAMPIRAN		89

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	30
Tabel 4.1 Luas Wilayah Menurut Kecamatan di Kota Kupang Tahun 2017.....	59
Tabel 4.2 Jumlah Penduduk Menurut Kecamatan Di Kota Kupang Tahun 2016-2018	60
Tabel 4.3 Jenis Permainan Di Fun City Lippo Plaza Kupang.....	61
Tabel 4.4 Jenis Permainan Di Fun World Lippo Plaza Kupang	63
Tabel 5.1 Harga dan Permintaan Wahana Permainan Anak di Lippo Plaza Kupang	66
Tabel 5.2 Pendapatan dan Permintaan Wahanan Permainan Anak Di Lippo Plaza Kupang	67
Tabel 5.3 Jumlah Anak dan Permintaan Wahana Permainan Anak Di Lippo Plaza Kupang	68
Tabel 5.4 Pendidikan dan Permintaan Wahana Permainan Anak Di Lippo Plaza Kupang	69
Tabel 5.5 Uji Multikolineritas.....	72
Tabel 5.6 Uji Heteroskedastisitas.....	72
Tabel 5.7 Uji Autokorelasi Durbin Waston	73
Tabel 5.8 Hasil Analisis Regresi Linear Berganda	79
Tabel 5.9 Hasil Uji Statistik F	76
Tabel 5.10 Hasil Uji Statistik t	77

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran Teoritis	34
Gambar 5.1 Uji Normalitas	71

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Kuesioner	89
Lampiran 2 Hasil Input Data Kusioner	105
Lampiran 3 Hasil Analisis Data menggunakan Eviews 10	107
Lampiran 4 Biodata Penulis	111
Lampiran 5 Surat Permohonan Ijin Penelitian	112

MOTTO

**PRESTASI BUKANLAH SEBUAH KEBETULAN, DAN
IMPIAN TIDAK AKAN MENJADI KENYATAAN
TANPA KERJA KERAS**

PERSEMBAHAN

Dengan rasa Syukur Kepada Tuhan Yesus dan Bunda Maria,
kupersembahkan karya terbaik dalam hidupku ini untuk orang-rang yang ku cintai

Kedua orang tua tercinta :

1. Bapak Gabriel Senama Herin yang telah melahirkan dan membesarkanku dengan penuh cinta kasih, selalu mendoakan yang terbaik untuk diriku.
2. Mama Agnes Watololon Herin yang telah melahirkan dan membesarkanku dengan penuh cinta kasih, selalu mendoakan yang terbaik untuk diriku.