



## **Dampak Agregat Investasi, Inflasi, Tenaga Kerja, Ekspor, dan Pengguna Internet terhadap Pendapatan Subsektor Industri Kreatif Aplikasi dan Game Developer di Indonesia**

**Dwi Wulandari<sup>1</sup>, Hendri Hermawan Adinugraha<sup>2\*</sup>**

Universitas Islam Negeri K.H Abdurahman Wahid Pekalongan, Indonesia

<b>Article Info</b>	<b>Abstract</b>
<p><b>Keywords:</b> <i>Investment; inflation; labor, exports; internet users; and income of the creative application and game developer industry subsector.</i></p> <p><b>Paper type:</b> <i>Research Paper</i></p> <p><i>Received: 29 Agustus 2024</i> <i>Revised: 21 Oktober 2024</i> <i>Accepted: 15 Februari 2025</i> <i>Available online: 1 April 2025</i></p> <p><b>*Corresponding author:</b> <a href="mailto:Hendri.hermawan@uingusudr.ac.id">Hendri.hermawan@uingusudr.ac.id</a></p>	<p>This research aims to analyze the influence of investment, inflation, number of workers, export value, and number of internet users on the income of the creative application and game developer industry subsector in Indonesia. The data population used in this research is the creative industry subsector of Application and Game Developers in Indonesia in 2011-2015. The analysis method used is the multiple regression analysis method with the EViews program. The results of the research show that investment, number of workers, export value and number of internet users have a significant influence on the income of the creative application and game developer industry subsector in Indonesia, while inflation does not have a significant influence on the income of the creative application and game developer industry subsector in Indonesia . subsector of the creative application industry and game developers in Indonesia.</p>

### **Cite this document:**

Wulandari Dwi dan Adinugrah Hendri Hermawan, (2024). Dampak Agregat Investasi, Inflasi, Tenaga Kerja, Ekspor, dan Pengguna Internet terhadap Pendapatan Subsektor Industri Kreatif Aplikasi dan Game Developer di Indonesia. *Dinamis: Journal of Islamic Management and Bussiness*. 7, (2). <https://doi.org/>

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh investasi, inflasi, jumlah tenaga kerja, nilai ekspor, dan jumlah pengguna internet terhadap pendapatan subsektor industri kreatif aplikasi dan pengembang game di Indonesia. Populasi data yang digunakan dalam penelitian ini adalah subsektor industri kreatif Aplikasi dan Pengembang Game di Indonesia pada tahun 2011-2015. Metode analisis yang digunakan adalah metode analisis regresi berganda dengan program EViews. Hasil penelitian menunjukkan bahwa investasi, jumlah tenaga kerja, nilai ekspor, dan jumlah pengguna internet berpengaruh signifikan terhadap pendapatan subsektor industri kreatif aplikasi dan pengembang game di Indonesia, sementara inflasi tidak berpengaruh signifikan terhadap pendapatan subsektor industri kreatif aplikasi dan pengembang game di Indonesia..

**Kata kunci:** *Inflasi, Investasi, Tenaga Kerja, Ekspor.*

## INTRODUCTION

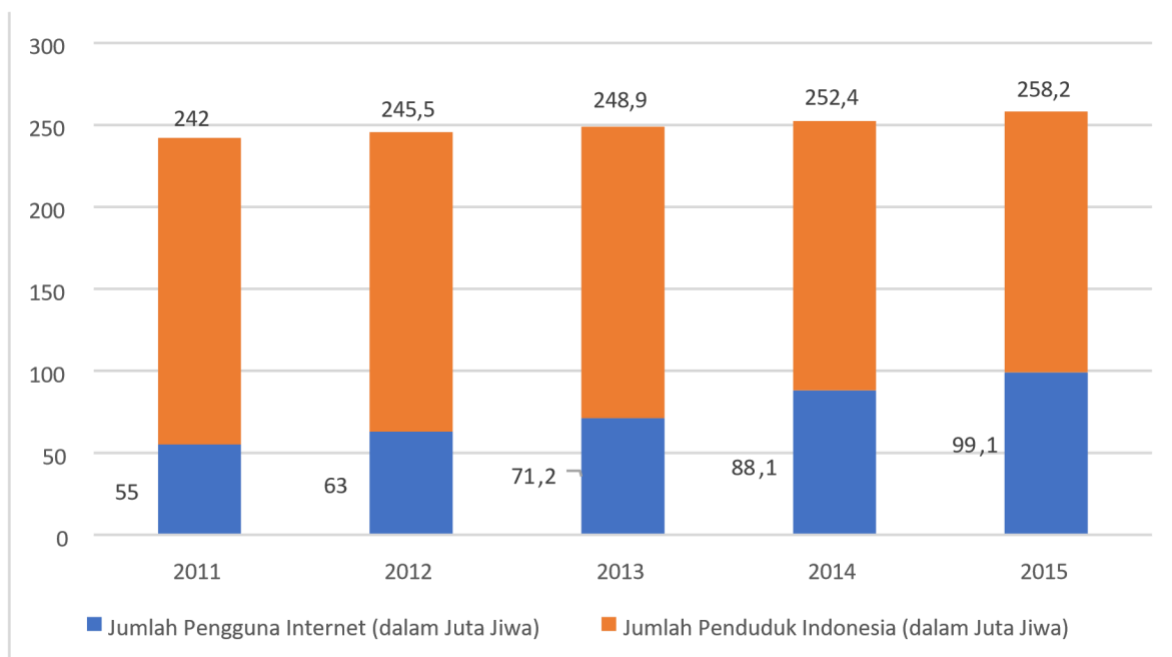
Pesatnya perkembangan usaha pada Abad ke-21 sudah mengalami kemajuan. Setiap pelaku bisnis Perkembangan dunia ekonomi dan bisnis saat ini telah mengalami pergeseran paradigma, yaitu dari ekonomi berbasis sumber daya menjadi paradigma ekonomi berbasis pengetahuan dan kreativitas. Pergeseran tersebut terjadi karena paradigma ekonomi berbasis sumber daya yang selama ini dipandang cukup efektif dalam mempercepat pembangunan ekonomi dan pengembangan bisnis, dianggap telah gagal mengadaptasi dan mengakomodasi berbagai perubahan lingkungan bisnis. Seiring dengan dinamika perubahan lingkungan bisnis, era kehidupan ekonomi pun terus berputar dan bergerak maju. Toffler menggambarkan bahwa perubahan peradaban manusia itu dibagi tiga gelombang : 1. Pertanian (the first wave) 2. Industrialisasi (the second wave) 3. Informasi (the third wave) (Leksono, 2013).

Menurut Moelyono, perubahan zaman yang digambarkan oleh Alfin Toffler hanya berhenti sampai pada gelombang ketiga, yang sering disebut sebagai era informasi, elektronika dan ekonomi global. Perkembangan inilah yang diamati oleh John Howkins dengan sangat serius, yang berkesimpulan bahwa kehidupan ekonomi manusia saat ini telah memasuki era baru, yaitu orbit ekonomi pengetahuan atau orbit ekonomi kreatif (creativity based economy) (Leksono, 2013).

Pada orbit ini tuntutan akan keunggulan kreasi dan inovasi lebih dominan. Hal ini terjadi karena di negara-negara maju, lahan pertanian telah menyusut secara cepat, standar dan kualitas hidup yang tinggi telah menyebabkan biaya operasional pabrik menjadi semakin mahal, sehingga pemanfaatan teknologi informasi, mesin-mesin canggih yang optimal akan sangat mengurangi biaya- biaya tenaga kerja (Leksono, 2013).

Seiring perubahan zaman dan teknologi, rakyat Indonesia sudah mulai menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupannya sehari-hari, pada tahun 2014 hasil survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat ada 99,1 juta pengguna internet dari total populasi penduduk Indonesia 258,2 juta orang, kurang lebih 38,4% penduduk Indonesia sudah menggunakan dan mempunyai akses terhadap internet.

Gambar 1.1. Pengguna Internet di Indonesia



Sumber: Data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang diolah.

Dari angka tersebut sudah terlihat bahwa perkembangan industri aplikasi dan game developer juga akan berkembang pesat, karena untuk mengakses internet juga kita membutuhkan aplikasi. Di Indonesia aplikasi dan game (permainan interaktif) di gabung menjadi satu dalam subsektor ekonomi kreatif aplikasi dan game developer dibawah Badan Ekonomi Kreatif atau disingkat Bekraf yang dibentuk pada tahun 2015.

Aplikasi dan game developer adalah suatu media atau aktivitas yang memungkinkan tindakan bermain berumpan balik dan memiliki karakteristik setidaknya berupa tujuan (objective) dan aturan (rules) (Bekraf, 2015). Perkembangan industri aplikasi dan game di dunia ternyata menciptakan

potensi bisnis dengan nilai yang cukup sangat besar, mencapai triliunan rupiah, termasuk di negara Indonesia. Indonesia adalah sebuah pasar yang masif dan potensial. Dengan lebih dari 260 juta penduduk, Indonesia menempati posisi sebagai negara keempat dengan jumlah penduduk terbesar setelah China, India, dan Amerika Serikat. Kesadaran para konsumen aplikasi dan game untuk beralih ke konten original sepertinya mulai menjadikan Indonesia sebagai pasar yang menarik untuk dilirik. Indonesia kini ditempatkan oleh salah satu kelompok penelitian konsumen di posisi 20 besar.

Newzoo merilis 100 negara yang mereka anggap, berkontribusi terbesar dalam pendapatan industri game, baik mobile, console, ataupun personal Computer. Angka yang mereka rilis didasarkan pada estimasi yang dilahirkan silang data antara data dari penelitian konsumen primer, data transaksi, laporan keuangan perusahaan, hingga sensus data. Angka ini sendiri tidak menyuntikkan angka penjualan hardware, betting, atau gambling secara online. Dengan peringkat pertama dan kedua masih ditempati China dan Amerika Serikat, Indonesia kini berada di peringkat ke-16. Sebuah tren positif, mengingat di chart yang sama, Indonesia berada di posisi ke-24 di tahun 2015 kemarin. Pendapatan industri game yang dihasilkan oleh Indonesia

ternyata satu peringkat lebih tinggi dibandingkan India yang notabene memiliki jumlah penduduk sekitar 6 kali lipat.

Potensi industri aplikasi di Indonesia juga sangat besar, baik dari sisi talenta atau dari marketnya. Beberapa aplikasi ciptaan anak bangsa seperti Gojek untuk transportasi online, olx dan tokopedia dalam bidang e-commerce, Yogrta dan Imes (Indonesia messenger) untuk chatting, dan lain sebagainya.

Hingga 2020, potensi industri aplikasi, game hingga Internet of Things (IoT) di Tanah Air diproyeksikan bisa mencapai USD130 miliar atau senilai Rp1.734 triliun (kurs Rp13.340/USD). Besarnya potensi ini harus dimanfaatkan oleh para pelaku ekonomi digital, agar Indonesia bisa menjadi tuan di negeri sendiri.

Sejak awal tahun 2000-an, begitu banyak developer game luar negeri seperti dari China, Korea, AS, Eropa, dll yang masuk ke Indonesia, sampai-sampai pada waktu itu menimbulkan booming game. Saat ini sudah ada beberapa perusahaan game developer luar seperti Gameloft yang membuka cabang di Indonesia dan publisher game besar seperti Square Enix yang sudah merilis game Final Fantasy dalam bahasa Indonesia.

Jika dilihat dari sisi internal, jumlah developer lokal juga meningkat cukup pesat dalam dua tahun terakhir, terutama di kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, Surabaya, Jogjakarta, dan kota-kota lainnya. Institusi pendidikan pun sudah mulai banyak yang membuat spesialisasi jurusan IT dengan bidang Game Development. Salah satu yang membanggakan pencinta game tanah air adalah dengan keluarnya game online pertama di Indonesia bergenre MMORPG, dengan nama Nusantara Online (Nusol).

Laju pertumbuhan suatu industri dapat dilihat dari sumbangannya terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) Indonesia. PDB adalah Pendapatan total dan pengeluaran total nasional atas output barang dan jasa (Mankiw, 2003:16). PDB mengukur nilai barang dan jasa yang diproduksi di wilayah suatu negara tanpa membedakan kewarganegaraan pada suatu periode waktu tertentu. Dengan demikian warga negara yang bekerja di negara lain, pendapatannya tidak dimasukkan ke dalam PDB.

## **METHOD**

Penelitian ini menggunakan metode Analisis Regresi Linear Berganda. Penelitian ini fokus kepada subsektor Industri Kreatif Aplikasi dan Game developer di Indonesia pada tahun 2011-2015, Dalam Penelitian ini, menggunakan satu variabel dependen dan lima variabel independen. Variabel independen yang digunakan di penelitian ini adalah Pendapatan Subsektor Industri Kreatif Aplikasi dan Game developer di Indonesia. Sedangkan variabel independen adalah Investasi, Inflasi, Jumlah Tenaga Kerja, Nilai Ekspor, dan Jumlah Pengguna Internet.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder. Sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya melalui orang lain atau melalui dokumen (Syarifah, 2017). Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini berupa laporan atas investasi subsektor industri kreatif aplikasi dan game developer

di Indonesia, inflasi di Indonesia, jumlah tenaga kerja subsektor industri kreatif aplikasi dan game developer di Indonesia, nilai ekspor subsektor industri kreatif aplikasi dan game developer di Indonesia, pengguna internet di Indonesia, dan PDB subsektor industri kreatif aplikasi dan game developer di Indonesia per bulan dari tahun 2011-2015. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh melalui berbagai sumber yaitu; Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF), Badan Pusat Statistik (BPS), Asosiasi Jasa Penyelenggara Internet Indonesia (APJII), Badan Koordinasi Penanaman Modal (BKPM).

Pengumpulan data merupakan hal yang harus dilakukan dalam penyusunan penelitian ini untuk memperoleh hasil yang sesuai dengan tujuan penelitian ini. Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data sekunder yang diperoleh dari lembaga resmi terkait, maka metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode dokumentasi. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang, dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (life histories), cerita, biografi, peraturan dan kebijakan (Sugiyono, 2013).

## RESULTS AND DISCUSSION

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan populasi subsektor industri Kreatif Aplikasi dan Game developer di Indonesia dalam naungan Badan Ekonomi Kreatif Indonesia selama tahun 2011 sampai tahun 2015. Salah satu sektor riil yang sangat layak menjadi prioritas adalah ekonomi kreatif. Presiden Joko Widodo optimistis bahwa ekonomi kreatif kelak menjadi tulang punggung perekonomian Indonesia. Berbeda dengan sektor lain yang sangat tergantung pada eksploitasi sumber daya alam, kekuatan ekonomi kreatif lebih bertumpu kepada keunggulan sumber daya manusia. Karya seni, arsitektur, buku, inovasi teknologi, dan animasi, berasal dari ide-ide kreatif pemikiran manusia.

Untuk mewujudkan upaya tersebut, pada 20 Januari 2015, melalui Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2015 Tentang Badan Ekonomi Kreatif, Presiden Joko Widodo membentuk lembaga baru non kementerian bernama Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf). Badan ini bertanggung jawab terhadap perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia. Bekraf bertugas membantu presiden dalam merumuskan, menetapkan, mengoordinasikan, dan sinkronisasi kebijakan di bidang ekonomi kreatif. Subsektor Industri Kreatif Aplikasi dan Game developer telah menyumbang 15 Triliun Rupiah terhadap PDB Indonesia dan terus berkembang setiap tahunnya.

### Hasil Uji Penelitian

#### 1. Hasil Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif dapat memberikan gambaran tentang suatu data yang dilihat dari nilai minimum, maksimum, rata-rata (mean) dan standar deviasi yang dihasilkan pada penelitian ini. Variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini meliputi investasi, inflasi, jumlah tenaga kerja, ekspor, dan jumlah pengguna internet sebagai variabel independen, serta PDB subsektor

industri kreatif aplikasi dan game developer sebagai variabel dependen. Variabel tersebut akan diuji secara statistik deskriptif seperti yang terlihat dalam tabel 4.1 dibawah ini:

Tabel 4.1 Hasil Statistik Deskriptif

	Ekspor	Inflasi	Internet	Investasi	PDB	Tenaga Kerja
Mean	24532.03	0.457833	70136786	118.8333	1036.183	43438
Median	29787.27	0.350000	66505131	120.3899	1023.842	43702
Maximum	39414.14	3.290000	99130000	179.5411	1301.475	50260
Minimum	1853.148	-0.36000	43179285	39.28414	785.4750	34692
Std. Dev.	12878.44	0.623419	16334743	38.62436	154.8123	4846
Observations	60	60	60	60	60	60

Sumber : Data sekunder yang diolah EViews 8.

a. Variabel Independen

1) Investasi

Hasil deskriptif statistik pada tabel 4.1 menunjukkan bahwa investasi minimum sebesar Rp39.28414 miliar dan investasi maksimum sebesar Rp179.5411 miliar dengan investasi rata-rata sebesar Rp118.8333 miliar pada tahun 2011-2015, sedangkan standar deviasi investasi sebesar Rp38.62436 miliar pada tahun 2011-2015.

2) Inflasi

Hasil deskriptif statistik pada tabel 4.1 menunjukkan bahwa inflasi minimum sebesar -0.36% dan inflasi maksimum sebesar 3.29% dengan inflasi rata-rata sebesar 0.457833% pada tahun 2011- 2015, sedangkan standar deviasi inflasi sebesar 0.623419% pada tahun 2011-2015.

3) Ekspor

Hasil deskriptif statistik pada tabel 4.1 menunjukkan bahwa ekspor minimum sebesar US\$1853.148 dan ekspor maksimum sebesar US\$39414.14 dengan ekspor rata-rata sebesar US\$24532.03 pada tahun 2011-2015, sedangkan standar deviasi ekspor sebesar US\$12878.44 pada tahun 2011-2015.

4) Jumlah Tenaga Kerja

Hasil deskriptif statistik pada tabel 4.1 menunjukkan jumlah tenaga kerja minimum sebesar 34692 jiwa dan jumlah tenaga kerja maksimum sebesar 50260 jiwa dengan jumlah tenaga kerja rata-rata sebesar 43438 jiwa pada tahun 2011-2015, sedangkan standar deviasi jumlah tenaga kerja sebesar 4846 jiwa pada tahun 2011-2015.

5) Jumlah Pengguna Internet

Hasil deskriptif statistik pada tabel 4.1 menunjukkan jumlah pengguna internet minimum sebesar 43179285 jiwa dan jumlah pengguna internet maksimum sebesar 99130000 jiwa dengan jumlah pengguna internet rata-rata sebesar 70136786 jiwa pada tahun 2011-2015, sedangkan standar deviasi jumlah pengguna internet sebesar 16334743 jiwa pada tahun 2011-2015.

b. Variabel Independen

PDB Subsektor Industri Kreatif Aplikasi dan Game developer hasil deskriptif statistik pada tabel 4.1 menunjukkan PDB subsektor industri kreatif aplikasi dan game developer minimum sebesar Rp785.4750 miliar dan PDB subsektor industri kreatif aplikasi dan game developer maksimum sebesar Rp1301.475 miliar dengan PDB subsektor industri kreatif aplikasi dan game developer rata-rata sebesar Rp1036.183 miliar pada tahun 2011-2015, sedangkan standar deviasi PDB subsektor industri kreatif aplikasi dan game developer sebesar Rp154.8123 miliar pada tahun 2011-2015.

## 2. Hasil Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik dilakukan dengan menggunakan analisis regresi terhadap variabel independen dan variabel dependen. Uji asumsi klasik bertujuan untuk mengetahui kelayakan penggunaan model regresi dalam penelitian ini. Uji asumsi klasik pada penelitian ini terdiri atas uji normalitas, uji multikolinearitas, uji autokorelasi, dan uji Heteroskedastisitas.

Adapun dalam penelitian ini variabel independen yang digunakan adalah investasi, inflasi jumlah tenaga kerja, ekspor, dan jumlah pengguna internet. Sedangkan variabel dependen yang digunakan adalah PDB subsektor industri kreatif aplikasi dan game developer. Agar model regresi yang digunakan menghasilkan nilai yang sesuai, data yang diolah harus memenuhi empat uji asumsi klasik. Berikut adalah empat uji asumsi klasik yang telah dilakukan beserta hasil yang diperoleh:

a) Hasil Uji Normalitas

Digunakan untuk mengetahui apakah variabel dependen dan independen berdistribusi normal atau tidak. Menggunakan JarqueBera test atau J-B test, membandingkan JB hitung dengan  $X^2$  tabel. Jika JB hitung < nilai  $X^2$  tabel maka data berdistribusi normal atau nilai Probability > derajat kepercayaan yang ditentukan (Insukindro dalam Fatmi Ratna Ningsih, 2010:52). Hasil uji normalitas dapat dilihat pada gambar 4.1

Berdasarkan hasil uji normalitas pada gambar 4.1 diatas dapat dilihat bahwa nilai probability sebesar 0.194669 dimana  $0.194669 > 0.05$ . Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal, sehingga asumsi normalitas terpenuhi.

b) Hasil Uji Multikolinearitas

Uji multikolinieritas dimaksudkan untuk mengetahui apakah terdapat interkorelasi yang sempurna di antara beberapa variabel bebas yang dapat digunakan dalam persamaan regresi. Uji multikolinieritas menggunakan nilai tolerance dan Variance Inflation Factor (VIF). Kedua ukuran ini menunjukkan setiap variabel bebas manakah yang dijelaskan oleh variabel bebas lainnya.

Dalam pengertian sederhana setiap variabel bebas menjadi variabel terikat dan diregresi terhadap variabel bebas lainnya. Tolerance mengukur variabilitas variabel bebas yang terpilih yang tidak dapat dijelaskan oleh variabel bebas lainnya. Jadi nilai tolerance yang rendah sama dengan nilai VIF tinggi (karena  $VIF = 1/tolerance$ ) dan menunjukkan adanya kolonieritas yang tinggi. Lebih ditegaskan oleh Ghozali bila korelasi antara dua variabel bebas melebihi 90% maka VIF-nya diatas 10 maka dapat dikatakan bahwa model tersebut terkena multikolinieritas (Ghozali dalam Fatmi Ratna Ningsih, 2010:53). Regresi yang bebas dari problem multikolinearitas memiliki  $VIF < 10$ . Berikut adalah tabel yang menunjukkan hasil uji multikolinearitas.

a) Hasil Uji Autokorelasi

Autokorelasi adalah terjadinya korelasi antara variabel itu sendiri pada pengamatan yang berbeda. Pengujian autokorelasi dilakukan dengan uji Breusch-Godfrey Serial Correlation Lagrange Multiplier Test (uji LM). Uji ini sangat berguna untuk mengidentifikasi masalah autokorelasi tidak hanya pada derajat pertama tetapi bisa juga digunakan pada tingkat derajat. Dikatakan terjadi autokorelasi jika nilai  $X^2$  ( $Obs * R\text{-Squared}$ ) hitung  $> X^2$  tabel atau nilai Probability  $<$  derajat kepercayaan yang ditentukan (Insukindro dalam Fatmi Ratna Ningsih, 2010:53). Berikut adalah tabel yang menunjukkan hasil uji autokorelasi.

Tabel 4.3 Hasil Uji Autokorelasi

<i>F-statistic</i>	0.112807	<i>Prob. F(2,50)</i>	0.8935
<i>Obs*Rsquared</i>	0.265030	<i>Prob. Chi-Square(2)</i>	0.8759

Sumber: data sekunder yang diolah EViews 8.

Berdasarkan tabel 4.3 diatas, dapat diketahui bahwa nilai p value uji Breusch-Godfrey Serial Correlation LM, yaitu sebesar 0.8759 lebih besar dari derajat kepercayaan ( $0.8759 > 0.05$ ) yang berarti tidak ada masalah autokolerasi.

b) Hasil Uji Heteroskedastisitas

Heteroskedastisitas adalah variansi data yang digunakan untuk membuat model menjadi tidak konstan. Pengujian terhadap ada tidaknya masalah heteroskedastisitas dalam suatu model empiris yang sedang diamati juga merupakan langkah penting sehingga dapat terhindar dari masalah regresi lancung. Metode untuk dapat mendeteksi ada tidaknya masalah heteroskedastisitas dalam model empiris dengan menggunakan uji White (Insukindro dalam Fatmi Ratna Ningsih, 2010:54).



Untuk menguji heteroskedastisitas, program olah data Eviews menyediakan metode pengujian dengan menggunakan uji White, dimana dalam program olah data Eviews dibedakan menjadi dua bentuk uji White Heteroskedasticity (no cross term) dan White Heteroskedasticity (cross term). Dikatakan terdapat masalah heteroskedastisitas dari hasil estimasi model OLS, jika  $X^2$  ( $Obs * R^2$ ) untuk uji White baik cross term ataupun no cross term  $> X^2$  tabel atau nilai Probability  $<$  derajat kepercayaan yang ditentukan (Insukindro dalam Fatmi Ratna Ningsih, 2010:54). Hasil uji heteroskedastisitas dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut.

Tabel 4.4 Hasil Uji Heteroskedastisitas

<i>F-statistic</i>	2.076572	<i>Prob. F(5,54)</i>	0.825
<i>Obs*Rsquared</i>	9.676046	<i>Prob. Chi-Square(5)</i>	0.0850
<i>Scaled explained SS</i>	6.123051	<i>Prob. Chi-Square(5)</i>	0.2944

Sumber: data sekunder yang diolah EViews 8.

Berdasarkan hasil uji heteroskedastisitas pada tabel 4.4 diatas dapat dilihat bahwa nilai p value yang ditunjukkan dengan nilai Prob. Chi-Square(5) yaitu sebesar 0.0850. Oleh karena nilai p value  $0.0850 > 0.05$  berarti model regresi bersifat homoskedastisitas atau dengan kata lain tidak ada masalah heteroskedastisitas.

#### 1. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi dilakukan untuk mengukur kemampuan variabel independen, yaitu investasi subsektor industri kreatif aplikasi dan game developer di Indonesia, inflasi di Indonesia, jumlah tenaga kerja subsektor industri kreatif aplikasi dan game developer di Indonesia, ekspor subsektor industri kreatif aplikasi dan game developer di Indonesia, dan jumlah pengguna internet di Indonesia menjelaskan variabel dependen yaitu PDB subsektor industri kreatif aplikasi dan game developer di Indonesia. Hasil uji koefisien determinasi dapat dilihat dalam tabel 4.5.

Tabel 4.5 hasil Uji Koefisien Determinasi (R<sup>2</sup>)

<i>R-Squared</i>	0.998173
------------------	----------

Sumber: Data sekunder yang diolah EViews 8.

Berdasarkan tabel 4.5 didapatkan koefisien determinasi sebesar 0.998173 atau 99.81%. Dengan ini terlihat bahwa 99.81% PDB Subsektor industri kreatif aplikasi dan game developer dapat dijelaskan oleh investasi, inflasi, jumlah tenaga kerja, ekspor, dan jumlah pengguna internet. Sedangkan sisanya ( $100\% - 99.81\% = 0.19\%$ ) PDB subsektor industri kreatif aplikasi dan game developer dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

## 2. Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan regresi berganda (multiple regression analysis), yaitu dilakukan melalui uji statistik F dan uji statistik t

### a. Hasil Uji Statistik F

Uji statistik F menunjukkan apakah semua variabel independen dalam model mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependennya. Untuk melakukan uji F dengan cara Quick Look, yaitu : melihat nilai Probability dan derajat kepercayaan yang ditentukan dalam penelitian atau melihat nilai t tabel dengan F hitungnya. Jika nilai Probability < derajat kepercayaan yang ditentukan dan jika nilai F hitung lebih tinggi dari F tabel maka suatu variabel independen secara bersama-sama mempengaruhi variabel dependennya. Hasil uji statistik F dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut.

Tabel 4.6 hasil Uji Statistik F

<b>F-statistic</b>	<b>Prob(F-statistic)</b>
5899.248	0.000000

Sumber: Data sekunder yang diolah EViews 8.

Berdasarkan tabel 4.6 diatas, hasil uji F menunjukkan bahwa nilai probability sebesar 0.000000 yang dimana  $0.000000 < 0.05$  yang berarti bahwa investasi, inflasi, jumlah tenaga kerja, ekspor, dan jumlah pengguna internet berpengaruh signifikan secara simultan terhadap PDB subsektor industri kreatif aplikasi dan game developer.

### b. Hasil Uji Statistik t

Uji statistik t digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya

Pengaruh masing-masing variabel independen secara individual terhadap variabel dependen yang diuji pada tingkat signifikansi 0.05. Jika nilai probability t lebih kecil dari 0.05 maka  $H_a$  diterima dan menolak  $H_0$ , sedangkan jika nilai probability t lebih besar dari 0.05 maka  $H_0$  diterima dan menolak  $H_a$ . Berikut tabel 4.7 yang menunjukkan hasil uji statistik t.

Tabel 4.7 Hasil Uji Statistik t

Variable	Coefficient	Std. Error	t-Statistic	Prob.
C	338.2373	9.832072	34.40143	0.000 0
INVESTASI	0.338034	0.028027	12.06122	0.000 0
INFLASI	-1.547922	1.474487	-1.049803	0.298 5
TENAGAKERJA	0.000582	0.000221	2.633736	0.011 0
EKSPOR	0.001095	8.50E-05	12.88230	0.000 0
INTERNET	9.41E-06	6.31E-08	149.1862	0.000 0

Sumber: Data sekunder yang diolah Eviews 8.

Pada tabel 4.7 diatas menunjukkan hasil uji statistik t antara variabel independen dengan variabel dependen sebagai berikut: Hasil uji hipotesis 1: Pengaruh investasi terhadap Pendapatan subsektor industri kreatif aplikasi dan game developer.

Tabel 4.7 menunjukkan hasil bahwa variabel investasi Memiliki nilai probabilitas t-statistic sebesar  $0.0000 < 0.05$  yang berarti  $H_a$ 1 diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa investasi mempunyai pengaruh signifikan terhadap Pendapatan subsektor industri kreatif aplikasi dan game developer pada tahun 2011-2015.

Hal ini sesuai dengan teori Sadono Sukirno (2007) Pengeluaran untuk mengembangkan pabrik pembuatan kertas, atau pengeluaran untuk mendirikan perkebunan kelapa sawit merupakan penggunaan dana yang dalam teori ekonomi diartikan sebagai investasi. Investasi perusahaan- perusahaan merupakan komponen yang terbesar dari investasi dalam suatu negara pada suatu tahun tertentu. Pengeluaran investasi ini pulalah yang terutama diperhatikan oleh ahli-ahli ekonomi dalam membuat analisis mengenai investasi. Pengeluaran investasi tersebut terutama meliputi mendirikan bangunan industri, membeli mesin-mesin dan peralatan produksi lain dan pengeluaran untuk menyediakan bahan mentah (seperti menanam kelapa sawit dan pokok karet). Tujuan para pengusaha untuk mewujudkan alat-alat produksi tersebut adalah untuk memperoleh keuntungan dari kegiatan memproduksi yang akan dilakukannya di masa

depan. Ini berarti investasi yang dilakukan di masa kini sangat erat hubungannya dengan prospek memperoleh untung di masa depan. Semakin cerah prospek untuk memperoleh keuntungan yang lumayan di masa depan, semakin tinggi pula investasi yang akan dilakukan pada masa kini.

Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian Afif Leksono (2013) yang menunjukkan bahwa investasi berpengaruh signifikan terhadap pendapatan industri kreatif. Hasil uji hipotesis 2: Pengaruh inflasi terhadap Pendapatan subsektor industri kreatif aplikasi dan game developer.

Tabel 4.7 menunjukkan hasil bahwa variabel inflasi memiliki nilai probabilitas t-statistic sebesar  $0.2985 > 0.05$  yang berarti  $H_0$  ditolak. Sehingga dapat dikatakan bahwa inflasi tidak mempunyai pengaruh signifikan terhadap Pendapatan subsektor industri kreatif aplikasi dan game developer pada tahun 2011-2015. Hasil penelitian ini bertolak belakang dengan hasil penelitian Yusnanto (2010) yang menunjukkan bahwa inflasi berpengaruh positif secara signifikan terhadap sektor industri.

Hal ini mungkin disebabkan karena pada tahun 2011 – 2015 sumbangan PDB subsektor industri kreatif aplikasi dan game developer di Indonesia masih sangat kecil yaitu 15 triliun rupiah yang hanya mencapai 0.13% dari total PDB Nasional, sehingga inflasi di Indonesia tidak mempengaruhi secara signifikan pendapatan Subsektor industri kreatif aplikasi dan game developer di Indonesia. Hasil uji hipotesis 3: Pengaruh jumlah tenaga kerja terhadap PDB subsektor industri kreatif aplikasi dan game developer.

Tabel 4.7 menunjukkan hasil bahwa variabel jumlah tenaga Kerja memiliki nilai probabilitas t-statistic sebesar  $0.0110 < 0.05$  yang berarti  $H_0$  diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa jumlah tenaga kerja mempunyai pengaruh signifikan terhadap PDB subsektor industri kreatif aplikasi dan game developer pada tahun 2011-2015.

Hasil Penelitian ini mendukung hasil penelitian Afif Leksono (2013) yang menunjukkan bahwa variabel tenaga kerja berpengaruh signifikan terhadap pendapatan industri kreatif. Industri kreatif di Indonesia khususnya subsektor aplikasi dan game developer, masih dalam usia yang sangat muda dan sangat berpotensi untuk bertumbuh dan menyumbang pertumbuhan ekonomi di Indonesia, oleh karena itu peningkatan jumlah tenaga kerja dalam industri kreatif berpengaruh signifikan terhadap pendapatan industri kreatif. Hasil uji hipotesis 4: Pengaruh ekspor terhadap PDB subsektor industri kreatif aplikasi dan game developer.

Tabel 4.7 menunjukkan hasil bahwa variabel ekspor memiliki nilai probabilitas t-statistic sebesar  $0.0000 < 0.05$  yang berarti  $H_0$  diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa ekspor mempunyai pengaruh signifikan terhadap PDB subsektor industri kreatif aplikasi dan game developer pada tahun 2011-2015.

Hal ini sesuai dengan teori sadono sukirno, ekspor akan memberikan efek yang positif ke atas kegiatan ekonomi negara karena ia merupakan pengeluaran penduduk negara lain ke atas barangbarang yang dihasilkan di dalam negeri (Sadono Sukirno,2007:109). Hal ini mendukung

hasil penelitian Afif Leksono (2013) yang menunjukkan bahwa nilai ekspor berpengaruh signifikan terhadap pendapatan industri kreatif. Hasil uji hipotesis 5: Pengaruh jumlah pengguna internet terhadap PDB subsektor industri kreatif aplikasi dan game developer.

Tabel 4.7 menunjukkan hasil bahwa variabel jumlah pengguna internet memiliki nilai probabilitas t-statistic sebesar  $0.0000 < 0.05$  yang berarti  $H_0$  diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa jumlah pengguna internet mempunyai pengaruh signifikan terhadap PDB subsektor industri kreatif aplikasi dan game developer pada tahun 2011-2015. Internet adalah infrastruktur dalam industri kreatif aplikasi dan game developer, karena pemasaran dan penjualan produk aplikasi dan video game sebagian besar melalui online menggunakan internet dan diperjualbelikan melalui toko aplikasi online contohnya appstore (dalam apple ios) atau playstore (dalam android). Oleh karena itu internet mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap PDB Subsektor industri kreatif aplikasi dan game developer.

Berdasarkan tabel 4.7, maka diperoleh model persamaan regresi sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{PDB} = & 338.237343975 + 0.338034446448\text{INVESTASI} - \\ & 1.54792184719\text{INFLASI} + 0.000581885533167\text{TENAGAKERJA} + \\ & 0.00109515321047\text{EKSPOR} + 9.41125031258\text{e-}06\text{INTERNET} + \epsilon \end{aligned}$$

Persamaan regresi berganda diatas dapat dibaca sebagai berikut:

- Nilai Konstanta sebesar 338.237343975, artinya apabila nilai variabel – variabel independen sebesar 0, maka Nilai PDB subsektor Industri Kreatif Aplikasi dan Game developer sebesar 338.237343975.
- Nilai Investasi sebesar 0.338034446448, setiap peningkatan investasi subsektor Industri Kreatif Aplikasi dan Game developer sebesar 1 rupiah akan menaikkan PDB subsektor Industri Kreatif Aplikasi dan Game developer sebesar 0.338034446448 rupiah dengan asumsi variabel independen lainnya tetap.
- Nilai Inflasi tidak signifikan pada alpha sebesar 5%.
- Nilai Tenaga Kerja sebesar 0.000581885533167, artinya setiap peningkatan jumlah tenaga kerja subsektor Industri Kreatif
- Aplikasi dan Game developer sebanyak 1 jiwa akan menaikkan PDB subsektor Industri Kreatif Aplikasi dan Game developer sebesar 0.000581885533167 rupiah dengan asumsi variabel independen lainnya tetap.
- Nilai Internet sebesar  $9.41125031258\text{e-}06$ , artinya setiap peningkatan jumlah pengguna internet di Indonesia sebanyak 1 jiwa akan menaikkan PDB subsektor Industri Kreatif Aplikasi dan Game developer sebesar 0.0000009941125031258 rupiah dengan asumsi variabel independen lainnya tetap.

## CONCLUSION

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh investasi, inflasi, jumlah tenaga kerja, nilai ekspor, dan jumlah pengguna internet terhadap pendapatan subsektor industri kreatif aplikasi dan game developer pada tahun 2011-2015. Berdasarkan pada data yang telah dikumpulkan dan pengujian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut. Investasi subsektor Industri Kreatif Aplikasi dan Game developer tidak mempunyai pengaruh yang signifikan dan negatif terhadap pendapatan subsektor industri aplikasi dan game developer. Inflasi di Indonesia tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap pendapatan subsektor industri aplikasi dan game developer. Jumlah tenaga kerja subsektor Industri Kreatif Aplikasi dan Game developer mempunyai pengaruh yang signifikan dan positif terhadap pendapatan subsektor industri aplikasi dan game developer. Nilai ekspor subsektor Industri Kreatif Aplikasi dan Game developer mempunyai pengaruh yang signifikan dan positif terhadap pendapatan subsektor industri aplikasi dan game developer. Jumlah Pengguna Internet di Indonesia mempunyai pengaruh yang signifikan dan positif terhadap pendapatan subsektor industri aplikasi dan game developer.

## REFERENCE

Buku 2 *Laporan Analisis Hasil Kegiatan Laporan Penyusunan PDB Ekonomi Kreatif 2010-2015*.

Jakarta: BEKRAF, 2016.

Gujarati, Damodar N. Porter, Dawn C., *Dasar-dasar Ekonometrika Edisi 5 Buku 1*. Jakarta: Salemba Empat, 2013.

Ibnurrasyad, Zainuddin. *"Analisis Pengaruh Investasi, Tenaga Kerja, Jumlah Penduduk, Dan Pengeluaran Pemerintah Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Tahun 2004-2014"*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2016.

Irawan, Rudi. "TENAGA KERJA INDONESIA (TKI) DAN KEHIDUPAN SOSIAL EKONOMI

(Studi tentang Masyarakat yang Bekerja Sebagai Tenaga Kerja Indonesia di Desa

Lembah Kecamatan Dolopo Kabupaten Madiun". Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2014.

KBBI. *"Internet"*. Artikel diakses pada 15 juni 2017 dari <https://www.kbbi.web.id/internet>

Kurniawan, Deny. *"Analisis Beberapa Faktor yang Mempengaruhi Pertumbuhan Industri Kecil di*

*Kota Surabaya"*. Jawa Timur: Universitas Pembangunan Nasional "VETERAN", 2009.

Leksono, Afif. *"Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pendapatan Industri Kreatif Di Indonesia (Tahun 2002-2008)"*. Semarang: Universitas Diponegoro, 2013.

Mankiw, N. Gregory. *Teori Makroekonomi edisi kelima*. Jakarta: Erlangga, 2003

Ningsih, Fatmi Ratna. *"Pengaruh Inflasi dan Pertumbuhan Ekonomi Terhadap Pengangguran di Indonesia Periode Tahun 1988-2008"*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2010.

- Rustiono, Deddy. *“Analisis Pengaruh Investasi, Tenaga Kerja, Dan Pengeluaran Pemerintah Terhadap Pertumbuhan Ekonomi di Propinsi Jawa Tengah”*. Semarang: Universitas Diponegoro, 2008.
- Sugiyono, *“Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D”*, Alfabeta, Bandung, 2013.
- Suharyadi. S.K., Purwanto. *STATISTIKA: Untuk Ekonomi dan Keuangan Modern, Edisi 2 Buku2*. Jakarta: Salemba Empat, 2013.
- Sukirno, Sadono. *“Makroekonomi Modern Perkembangan Pemikiran dari Klasik Hingga Keynesian Baru”*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2007.
- Sultoni, Ahmad. *“Pengaruh Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar Sejarah Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA N 1 Wiradesa Kabupaten”*.
- Wahidmurni. (2017). *Pemaparan Metode Penelitian Kualitatif*. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Wardani, Y. M., & Ridlwan, A. A., (2022). *Penerapan Etika Bisnis Islam dalam membangun Loyalitas Pelanggan pada PT. Tanjung Abadi*. *JESI (Jurnal Ekonomi Syariah Indonesia)*, 12(1). 37-52. [http://dx.doi.org/10.21927/jesi.2022.12\(1\).37-52](http://dx.doi.org/10.21927/jesi.2022.12(1).37-52)
- Zainal, Djaelani, Basalamah, Yusran, Veithzal, & Indah. (2018). *Islamic marketing management : Mengembangkan bisnis dengan hijrah ke pemasaran islami mengikuti praktik rasulullah SAW: Vol. 24 cm (Cetakan 2)*. Jakarta: Bumi Aksara