

SKRIPSI

**PENGARUH KECANDUAN GACHA GAME GENSHIN
IMPACT TERHADAP PERKULIAHAN PADA ANGGOTA
GRUP WIBU ULM**

*THE EFFECT OF GACHA GAME ADDICTION (GENSHIN IMPACT) ON
LECTURES OF WIBU ULM GROUP MEMBERS*



M RIFQI ADHA NABILAH

2210415210063

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

2026



HALAMAN PENGESAHAN

Pengaruh Kecanduan Gacha Game Genshin Impact Terhadap Perkuliahan Pada Anggota Grub Wibu ULM

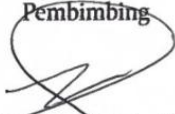
Disusun dan diajukan oleh:

M Rifqi Adha Nabilah
2210415210063

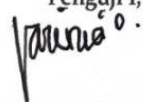
Dinyatakan lulus dengan nilai 78,3 (-A) dalam ujian mempertahankan skripsi tingkat Sarjana (S1) Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat, pada tanggal 16 April 2026

Banjarmasin, 28 April 2026

Menyetujui,
Pembimbing


Khairussalam, S. Ag. M. Si
19750307200812003

Penguji 1,


Dr. Varinian Pura Damaiyanti, S.Sos.,
M.Si
198209012006042001

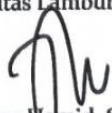
Penguji 2,


Dimas Asto Aji An Ananta S.Pd, M.A
198909162019031009

Dekan
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Lambung Mangkurat


R. Wahsan Syah, S.Sos., M.Si
197104201999031001

Ketua Jurusan Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Lambung Mangkurat


Ismar Hamid, S.S., M.Si
198511162019031006



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Jalan Brigjen H. Hasan Basry Banjarmasin 70123
Telepon : (0511) 3304595 Laman : <http://fisip.ulm.ac.id/>

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Pada hari ini Kamis, 16 April 2026 Pukul 10.30 WITA, Tim Penguji yang ditunjuk oleh Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin dengan Surat Tugas Nomor: 679 UN8.1.13/KP.10.00/2026 Tanggal 29 April 2026 untuk menguji skripsi :

Nama : M Rifqi Adha Nabilah
NIM : 2210415210063
Jurusan/Program Studi : Sosiologi
Judul Skripsi : Pengaruh Kecanduan Gacha Game Genshin Impact Terhadap Perkuliahan Pada Anggota Grup Wibu ULM

Tempat Ujian : Ruang Baca Sosiologi
Waktu Ujian : 10.30 WITA s/d Selesai
Nilai : A- (78)
Dinyatakan : Lulus / ~~Tidak Lulus~~


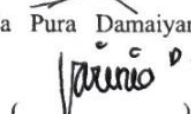
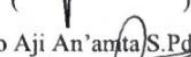
Demikian berita acara ini dibuat dan ditandatangani sesuai dengan peraturan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.

Dibuat di : BANJARMASIN
Pada Tanggal : 16 April 2026

Tim Penguji,

Mahasiswa yang diuji,

M Rifqi Adha Nabilah

1. Ketua : Khairussalam, S.Ag., M.Si
()
2. Sekretaris : Dr. Varinia Pura Damaiyanti, S.Sos
M.Si.
()
3. Anggota : Dimas Asto Aji An'amta S.Pd, M.A
()

Mengetahui/membenarkan :
a.n. Dekan
Ketua Jurusan Sosiologi

Ismar Hamid., S.S., M.Si.

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : M Rifqi Adha Nabilah
NIM : 2210415210063
Program Studi : Sosiologi

Dengan menyatakan bahwa skripsi saya, yang berjudul:

“Pengaruh Kecanduan Gacha Game Genshin Impact Terhadap Perkuliahan
Pada Anggota Grup Wibu ULM”

Merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini adalah karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan peraturan yang mengaturnya.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, tanpa paksaan dan intimidasi dari pihak manapun.

Banjarmasin, 28 April 2026

Yang menyatakan,



M Rifqi Adha Nabilah
2210415210063

ABSTRAK

Pengaruh Kecanduan Gacha Game Genshin Impact Terhadap Perkuliahan Pada Anggota Grup Wibu ULM

Skripsi. 2026. Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lambung Mangkurat
M Rifqi Adha Nabilah

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kecanduan gacha terhadap perkuliahan pada mahasiswa yang tergabung dalam komunitas Grup Wibu Universitas Lambung Mangkurat (ULM). Fenomena game gacha telah menjadi distraksi digital yang signifikan, di mana mahasiswa sebagai aktor seringkali dihadapkan pada pilihan antara kewajiban akademik dan kepuasan bermain game. Penelitian ini menggunakan kerangka Teori Interaksi Simbolik dari Herbert Blumer untuk menganalisis bagaimana proses interpretasi terhadap simbol-simbol di dalam game memengaruhi tindakan mahasiswa dalam aktivitas perkuliahan.

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Sampel penelitian berjumlah 79 responden yang diambil menggunakan teknik *non-probability sampling* (purposive sampling). Data dikumpulkan melalui kuesioner yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji regresi linear sederhana melalui bantuan program SPSS.

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang sangat signifikan antara kecanduan gacha terhadap aktivitas perkuliahan (Sig. < 0,001). Nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,894 menunjukkan hubungan yang sangat kuat di antara kedua variabel. Berdasarkan nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,799, dapat disimpulkan bahwa kecanduan gacha memberikan kontribusi pengaruh sebesar 79,9% terhadap variasi aktivitas perkuliahan mahasiswa, sedangkan 20,1% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Temuan ini mengonfirmasi asumsi teori interaksionisme simbolik bahwa tindakan mahasiswa ditentukan oleh makna yang mereka berikan terhadap objek gacha melalui proses interaksi sosial di dalam komunitasnya. Mahasiswa cenderung memprioritaskan pemenuhan kepuasan di dalam game dibandingkan pemaknaan terhadap kewajiban akademik, yang berdampak pada penurunan efektivitas perkuliahan.

Kata Kunci: Kecanduan Gacha, Aktivitas Perkuliahan, Wibu ULM.

ABSTRACT

The Impact of Gacha Addiction in Genshin Impact on the Academic Performance of Members of the ULM Weeb Group

Thesis. 2026. Sociology Study Program, Faculty of Social and Political Sciences, Lambung Mangkurat University

M. Rifqi Adha Nabilah. This study aims to determine the effect of gacha addiction on lectures among students who are members of the Lambung Mangkurat University (ULM) Weeb Group community. The gacha gaming phenomenon has become a significant digital distraction, with students often faced with the choice between academic obligations and gaming satisfaction. This study uses Herbert Blumer's Symbolic Interaction Theory framework to analyze how the process of interpreting in-game symbols influences students' actions in lecture activities.

The research method used was quantitative with a correlational design. The sample size was 79 respondents, selected using a non-probability sampling technique (purposive sampling). Data were collected using a questionnaire whose validity and reliability had been tested. Data analysis was performed using simple linear regression with the help of SPSS.

The results of the study indicate a very significant influence between gacha addiction and lecture activities ($\text{Sig.} < 0.001$). The correlation coefficient (R) value of 0.894 indicates a very strong relationship between the two variables. Based on the determination coefficient (R Square) value of 0.799, it can be concluded that gacha addiction contributes 79.9% to the variation of students' lecture activities, while the remaining 20.1% is influenced by other factors outside the study. This finding confirms the assumption of symbolic interactionism theory that students' actions are determined by the meaning they give to gacha objects through the process of social interaction within their community. Students tend to prioritize fulfilling satisfaction in games over giving meaning to academic obligations, which has an impact on reducing the effectiveness of lectures.

Keywords: Gacha Addiction, College Activities, ULM Weeaboo.

PRAKATA

Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah S.W.T atas pertolongan-Nya yang senantiasa diberikan kepada penulis. Berkat karunia dan hidayahnya penulis dapat menyelesaikan naskah skripsi yang berjudul Pengaruh Kecanduan Gacha Game Genshin Impact Terhadap Perkuliahan Pada Anggota Grup Wibu ULM.

Adapun tujuan penyusunan naskah skripsi ini sebagai syarat mendapatkan gelar S₁ program studi Sosiologi Universitas Lambung Mangkurat. Kiranya dapat menjadi rederensi untuk penelitian sebelumnya dan sebagai pedoman mahasiswa yang meneliti kecanduan gacha

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada diri sendiri yang mampu sekali dalam menjalankan berbagai hal dalam masa-masa indah maupun buruk, kami tidak lupa dengan selalu berdoa dan dukungan materi dan Rohani kedua orangtua yang menjadi motivasi terbesar penulis dalam menyelesaikan penelitian ini. Penelitian ini tidak mungkin selesai tanpa dukungan dan bantuan berbagai pihak, olehkarena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar besarnya kepada :

- 1) Prof. Dr. Ahmad Alim Bachri, S.E., M.Si. , selaku rector Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan studi di Universitas Lambung Mangkurat
- 2) Dr. Irwansyah, S.Sos., M.Si, Selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat atas segala proses bantuan dan motivasi yang telah diberikan kepada penulis selama proses perkuliahan dan skripsi ini.
- 3) Bung Ismar Hamid,S.S., M.Si., Sebagai ketua Jurusan Studi Sosiologi FISIP ULM, dan serta dosen pembimbing akademik dan juga dosen pengurus lapangan di desa kambiyain, yang telah memberikan ilmu dan Pelajaran yang sangat berharga sekali dan pengalaman yang tidak dapat di ulang Kembali.
- 4) Kepada yang terhormat Bapak Khairussalam, S.Ag., M.Si.,sebagai dosen pembimbing dan sebagai dosen pembimbing magang sosial yang senantiasa sangat sabar dalam membimbing dari awal penyusunan sampai akhir ini. Serta penulis sangat berterima kasih sekali dengan cara beliau yang sangat fleksibel dan sangat mudah sekali di hubungi dan demokratis dalam penyusunan hingga penyelesaian rangkain skripsi penulis. Terima Kasih Banyak pak Salam

- 5) Ibu Varinia Pura Damaiyanti, S.Sos., M.Si., yang berperan sebagai penguji yang detail sekali dalam mengoreksi serta penulis berterima kasih sekali atas ilmu kuantitatifnya.
- 6) Masdim, atau mas Dimas Asto Aji Ananta, S.Pd., M.A. selaku penguji, serta memberikan motivasi kepada penulis
- 7) Ucapan special kepada 2 sahabat yang mau membantu dan dukungan kepada penulis untuk mengerjakan skripsi ini yaitu. Sahla Ghina Sabila dan juga kepada Nonik Meilinia Sari, serta motivasi untuk cepat lulus
- 8) Ucapan special juga kepada seorang teman, sahabat, atau yang sudah bisa dianggap sodara sendiri yaitu Ampri Wahlul Ramelan yang sudah menemani penulis selama 1 dekade lebih
- 9) Ucapan special juga kepada seorang teman, sahabat, atau yang sudah dianggap sodara sendiri yaitu Muhammad Khaidir Mustafa yang mau menjadi teman pertama yang selalu hadir selama perkuliahan
- 10) Ucapan special juga kepada seorang teman, sahabat, P.T GYM, serta guru Bahasa Jepang yaitu Juni Aditya Hidayatullah, yang telah menemani penulis dari zaman sekolah hingga sekarang
- 11) Ucapan special juga kepada Akmad Ramadhan, Ahmad Abdul Haris, Muhammad Farhan As'ad yang telah menjadi sahabat, serta menganggap seperti sodara sendiri selama perkuliahan
- 12) Kepada grup pertemanan di perkuliahan yaitu Alter Anues, penulis berterimakasih sudah mau menganggap dan mengajak untuk menjadi teman selama masa perkuliahan
- 13) Kepada kelompok KKN Desa Kambiyain yaitu Nur Mila Sari, Rusma, Marfuah, Tri Febri Hasanah, Andi Maulida Melani, Fitri Khairunnisa, M Alfin Rizky Fadillah, Ahmad Mumin, Nurhikmah
- 14) Ucapan terima kasih kepada teman dekat dari SD, SMP, SMA, Kuliah yaitu Hairina, Andini Jantisa, Nikita Yultrin, Astrid Audina, Harun Arashyid Lucas, Rizky Irvianor, Muhammad Steven Hiu, Ridha Lesmana, Ahmad Azriel Idiel Fitri, Muhammad Alfian Nur, Raihan Firza, Muhammad Zaidan nur, Aista Devanauri, Mohammad Aushaf Adyuta Anaya, Andira Lupita, Ripat, Rizky Aulia, Arif Kurniawan, Azfa Ashidiq, Al Muzacky, Muhammad Rafli Ramadhan, Muhammad Iksan Maulana, Sabila Nida Ankhafia, Gabriela Novita Dwi Astuti, Gabriel Angelica, Fariz, Ahmad Kautsar, Alifviansyah, Nazir, Andhika Pangestu, Iqbal, Muhammad Iqbal, Pascha Simanjuntak, Gusti Andi, Parak Novanda, Diana, Nia Novita Sari, Ariana Dewi, Muhammad Ramadhan, Gladys Anugrahni
- 15) Ucapan Terima kasih kepada Kawan Kawan satu Angkatan satu kelompok dalam berbagai mata kuliah yang memberikan dukungan,

motivasi, berbagai pengalaman, dan kisah yang tidak dapat kita ulang lagi kecuali ada kesempatan, penulis merasa senang memiliki Kawan Kawan semua

- 16) Keluarga yang selalu memberikan motivasi terutama Nenek sendiri Sri Sutini dan Al Marhum Kakek sendiri Marman yang selalu memberi bantuan dan mengurus dari kecil
- 17) Kepada Pembakal atau kepala Desa Kambiyain yaitu Bapak Anang Suriani, yang telah menjadi wali atau sosok bapak selama 2 bulan pada saat KKN
- 18) Kepada teman dekat rumah yaitu apan, wawan, dan doni yang menemani penulis dari semasa kecil hingga sekarang
- 19) Kepada responden yang telah membantu penulis dalam mengisi kuisioner, tanpa jawaban kalian musthail penelitian ini dapat berjalan.
- 20) Kepada Youtuber yang menemani penulis selama 10 tahun terakhir yaitu Diwantara Anugerah Putra, Gema Cita Andhika, Luthfi Halimawan Wicaksono, terimakasih sudah memberikan hiburan dan motivasi kehidupan
- 21) Terakhir kepada orang orang, teman teman dekat, teman teman yang sudah lebih dahulu menapki proses masa kuliah maupun dunia kerja penulis mengucapkan banyak-banyak terimakasih atas motivasi nya.
- 22) Kepada series yang tahun 2026 ini tamat yaitu No 1 Sentai Gozyuger dan Super Sentai yang telah menemani penulis selama 20 tahun lebih untuk sebuah tontonan
- 23) Kepada series Kamen Rider yang telah menemani penulis selama 20 tahun lebih juga untuk sebuah tontonan
- 24) Kepada Game Yakuza series yang telah memberikan banyak kesenangan dan motivasi bagi penulis untuk kehidupan penulis jalanin
- 25) Kepada Persona series yang telah memberikan banyak kesenangan dan Pelajaran tentang kehidupan bagi penulis untuk menjalankan kehidupan

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan dan jauh sekali dari kata sempurna, karena kesempurnaan sendiri hanya milik Tuhan yang maha Esa. Sehingga sangat diharapkan bisa membantu penulis dalam melanjutkan ke tahap selanjutnya.

Semoga siapa pun yang membaca karya ilmiah penulis semoga pembaca mudah dalam memhami isi naskah skripsi yang penulis buat, serta boleh dijadikan referensi mengenai isu-isu atau topik yang berkaitan dengan topik yang diangkat oleh penulis

Banjarmasin, 06 Febuari 2026

Penulis,

M Rifqi Adha Nabilah

2210415210063

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	ii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Masalah Penelitian	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Literature Review	7
2.2 Definisi Operasional Variabel.....	10
2.2.1 Variabel Independen (X) : Kecanduan Gacha.....	10
2.2.1.1 Definisi Konseptual.....	10
2.2.1.2 Definisi Oprasional	11
2.2.1.3 Indikator Kecanduan Gacha	11
2.2.2 Variabel Dependen (Y): Perkuliahan	14
2.2.2.1 Definisi Konseptual	14
2.2.2.2 Definisi Operasional.....	15
2.2.2.3 Indikator Perkuliahan.....	15
2.2.3. Konteks Empiris.....	17
2.2.3.1 Perkuliahan.....	18
2.2.3.2 Kecanduan Gacha	19
2.2.3.3 Game Genshin Impact	21
2.3 Landasan Teori	21
2.3.1 Teori Interaksionisme Simbolik.....	21
2.4 <i>State of the art</i> Penelitian.....	24
2.5 Hipotesis Penelitian	25
2.6 Kerangka berpikir (Perspektif Interaksionisme Simbolik).....	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
3.1 Metode Penelitian	28

3.2 Lokasi Penelitian	29
3.3 Sampel	29
3.4 Teknik Pengambilan Sampel.....	29
3.4 Teknik Pengumpulan Data	30
3.6 Instrumen Penelitian	30
3.6.1 Kuesioner.....	30
3.6.2 Skala Pengukuran Data	31
3.6.3 Panduan Observasi.....	31
3.7 Metode Pengumpulan Data	32
3.7.1 Uji Kualitas Instrumen (Validitas dan Reliabilitas	32
3.7.2 Uji Validitas Butir (Item Validity)	32
3.7.2 Uji Reliabilitas.....	32
3.8 Metode Analisis Data	32
3.8.1 Uji Persyaratan Analisis (Uji Asumsi)	32
3.8.2 Uji T.....	32
3.9 Waktu Penelitian.....	33
BAB IV SUBYEK PENELITIAN	34
4.1 Informasi Umum	34
4.1.1 Gambaran Grup Wibu ULM.....	34
4.2 Kondisi Sosial	35
4.2.1 Interaksi Sosial Mahasiswa Grup Wibu ULM.....	35
BAB V.....	37
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
5.1 Analisis Statistik Deskriptif.....	37
5.2 Analisis Kecanduan Gacha dalam perspektif Teori Interaksionisme Simbolik (X)	37
5.2.1 Memikirkan Gacha sepanjang hari.....	38
5.2.2 Menghamburkan uang untuk Gacha.....	41
5.2.3 Menambah waktu untuk bermain demi gacha	44
5.2.4 Murung, stress, dan marah ketika hasil gacha tidak sesuai	46
5.2.5 Menghabiskan waktu untuk bermain game demi gacha	48
5.3 Perkuliahan (Y).....	50
5.3.1 Perhatian saat dosen menerangkan materi pelajaran.....	50
5.3.2 Menyimak materi pelajaran yang disampaikan dosen	51
5.3.3 Tugas yang diberikan dosen	51
5.3.4 Keterlambatan datang ke kampus	52

5.3.5 Menyelesaikan tugas kampus tepat waktu	52
5.4 Uji Kualitas Data	53
5.4.1 Uji Validitas	53
5.4.2 Uji Realibilitas	57
5.5 Uji Asumsi Klasik	57
5.5.1 Uji Normalitas	57
5.6 Uji Hipotesis.....	58
5.6.1 Uji Regresi Linear Sederhana	58
5.6.2 Hasil Uji T.....	60
5.6.3 Koefisien Determinasi	62
5.7 Pembahasan	62
5.8. Interpretasi Hasil.....	64
5.9 Implikasi Hasil Penelitian	66
5.10. Keterbatasan Penelitian.....	68
BAB VI PENUTUP.....	69
6.1 Kesimpulan.....	69
6.2 Saran	70
LAMPIRAN	1

DAFTAR TABEL

Table 2.1 Penelitian terdahulu	7
Table 2.2 Indikator Penelitian X	11
Table 2.3 Indikator Penelitian Y	15
Table 3.1 Skala Likert Penelitian	31
Table 5.1 Sering melakukan Gacha	39
Table 5.2 Ingin Gacha Terus Menerus	40
Table 5.3 Memprioritaskan Gacha Ketimbang Kuliah.....	41
Table 5.4 Menunda Tugas Demi Gacha.....	42
Table 5.5 Rela Gacha Menggunakan Uang Kuliah	43
Table 5.6 Menggunakan Uang Kuliah Untuk Gacha	44
Table 5.7 Meminta Uang Lebih Untuk Gacha	45
Table 5.8 Rela Puasa Demi Gacha	46
Table 5.9 Bermain Berjam-jam Untuk Gacha	47
Table 5.10 Bermain Pada Saat Perkuliahan	45
Table 5.11 Begadang Demi Gacha	45
Table 5.12 Gacha Terus Sampai Dapat	50
Table 5.13 Rela Bolos Demi Bisa Bermain Lebih Lama	51
Table 5.14 Tidak Semangat Akibat Gacha Tidak Sesuai.....	52
Table 5.15 Waktu Diskusi Kelompok dipakai Untuk Bermain	53
Table 5.16 Lebih Sering Bermain Ketimbang Untuk Berkembang.....	54
Table 5.17 Tetap Memperhatikan Dosen Walau Sedang Bermain.....	55
Table 5.18 Tidak Menangkap Apa Yang Diterangkan Dosen.....	55
Table 5.19 Mampu Konsentrasi Terhadap Diskusi	56
Table 5.20 Kesusahan Dalam Mengerjakan Tugas	57
Table 5.21 Telat Kekampus Diakibatkan Fokus Bermain	57
Table 5.22 Telat Dikaibatkan Kurangnya Istirahat Karena Bermain	58
Table 5.23 Tidak Bisa Mengerjakan Tugas Tepat Waktu Karena Bermain	58
Table 5.24 Hasil Uji Validitas Kecanduan Gacha	60
Table 5.25 Hasil Uji Validitas Perkuliahan	62
Table 5.26 Uji Realibitas	63
Table 5.27 Hasil Uji Output Uji Normalitas.....	64
Table 5.28 Tabel Regresi Linear Sederhana.....	65
Table 5.29 Hasil Uji T.....	66
Table 5.30 Hasil Output Koefisien Determinasi	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka berpikir	26
Gambar 3.1 Gambaran Waktu Penelitian	33
Gambar 4.1 Gambaran Grup Wibu ULM	34
Gambar 4.2 Fakultas Anggota Grup Wibu ULM	36
Gambar 5.1 R-Tabel Untuk 79 Responden	54
Gambar 5.2 T-Tabel	67