

PENGARUH PEMBAYARAN DIGITAL QRIS TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF GENERASI Z MAHASISWA AKTIF PROGRAM STUDI MANAJEMEN DI UNIVERSITAS PANCASILA

Mutiara Apriandari¹, Nazwa Asmiftah², Nindya Rachmawati³, Novita Rini Hartono⁴, Nur Zaeni⁵, Indah Masri⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Pancasila

mutiaraapriandari@gmail.com

Abstract: *The advancement of digital technology has brought changes in the way people conduct transactions, particularly among Generation Z. One of the popular innovations in the digital payment system today is QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard). This study aims to examine the impact of QRIS usage on the tendency toward consumptive behavior among Generation Z students in the Management Study Program at Universitas Pancasila. This research adopts a quantitative approach, employing descriptive and associative methods, and utilizes questionnaires as the data collection tool. The study involved 92 respondents selected through purposive sampling techniques. The analysis results show a positive and significant influence between QRIS usage and students' consumptive behavior, with a regression coefficient of 0.437 and an R² value of 0.191. This means that 19.1% of the variation in consumptive behavior can be explained by QRIS usage, while the remaining percentage is influenced by other factors. These findings indicate that the convenience and speed of transactions through QRIS have the potential to encourage more impulsive consumption behavior, highlighting the need for improved financial literacy to prevent excessive consumptive tendencies.*

Keywords: *QRIS, Consumptive Behavior, Generation Z, University Students.*

Abstrak: Kemajuan teknologi digital telah membawa perubahan dalam cara masyarakat melakukan transaksi, khususnya di kalangan Generasi Z. Salah satu inovasi populer dalam sistem pembayaran digital saat ini adalah QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard). Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak penggunaan QRIS terhadap kecenderungan perilaku konsumtif di kalangan mahasiswa Program Studi Manajemen Universitas Pancasila. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif dan asosiatif, serta menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data. Studi ini melibatkan 92 responden yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Hasil analisis menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan QRIS dengan perilaku konsumtif mahasiswa, dengan koefisien regresi sebesar 0,437 dan nilai R² sebesar 0,191. Ini berarti bahwa 19,1% variasi dalam perilaku konsumtif dapat dijelaskan oleh penggunaan QRIS, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Temuan ini menunjukkan bahwa kemudahan dan kecepatan transaksi melalui QRIS berpotensi mendorong perilaku konsumsi yang lebih impulsif, sehingga diperlukan peningkatan literasi keuangan guna mencegah kecenderungan konsumtif yang berlebihan.

Kata Kunci: QRIS, Perilaku Konsumtif, Generasi Z, Mahasiswa.

I. PENDAHULUAN

Perubahan teknologi digital turut mengubah cara individu menjalankan aktivitas keuangan mereka sehari-hari. Dimulainya kemunculan Financial Technology (FinTech) telah menghadirkan berbagai alternatif pembayaran yang lebih praktis dan efisien, salah satunya adalah dengan metode pembayaran menggunakan kode QR atau QR Code. Di Indonesia, Bank Indonesia atau BI telah meluncurkan salah satu layanan digital pembayaran **QRIS** (*Quick Response Code Indonesian Standard*) sebagai salah satu pembayaran berstandar nasional dengan QR Code untuk mempermudah dan menyatukan berbagai sistem pembayaran digital. QR Payment di Indonesia sudah tersatandarisasi oleh QRIS sehingga menjadi peluang untuk efisiensi ekonomi dan inklusi keuangan karena efisiennya biaya investasi infrastruktur dibanding metode pembayaran lain seperti **EDC Payment** (*Electronic Data Capture*) (Bank Indonesia, 2020).

Generasi Z, yang kerap dijuluki sebagai "generasi internet" atau "I-generation," merupakan kelompok demografis yang sangat erat kaitannya dengan pemanfaatan teknologi digital. Kelompok ini meliputi individu yang lahir pada tahun 1997 - 2012 (Fitriani & Widodo, 2020). Menurut Wahyuningsih et al. (2024). Karakteristik utama dari generasi ini adalah keterlibatan dengan teknologi dan media social yang cukup tinggi. Mereka tumbuh dan berkembang di tengah era digital, di mana internet serta perangkat seluler telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, Generasi Z umumnya memiliki kemampuan tinggi dalam mengoperasikan teknologi serta menunjukkan ekspektasi yang besar terhadap konektivitas dan kemudahan akses informasi.

Perilaku konsumtif merupakan tindakan yang dilakukan secara spontan tanpa pertimbangan rasional. Tindakan ini dapat mengakibatkan pemborosan dan penggunaan dana yang tidak efisien. (Asisi, 2020). Dalam konteks pembayaran digital, kemudahan akses terhadap metode pembayaran seperti QRIS dapat memperkuat pola konsumtif, terutama jika tidak diimbangi dengan literasi keuangan dan kontrol diri yang baik. Terbukanya peluang transaksi dalam hitungan detik tanpa perlu membawa uang tunai atau kartu membuat proses pembelian menjadi lebih impulsif dan kurang terkontrol.

Melihat fenomena tersebut, penting untuk memahami bagaimana perilaku konsumtif Gen Z terbentuk dalam konteks penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi berbagai faktor yang memengaruhi perilaku konsumtif Generasi

Z dalam kaitannya dengan penggunaan QRIS. Hasil dari studi ini ditujukan untuk memberikan wawasan yang lebih menyeluruh terkait dampak sistem pembayaran digital QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Gen Z di Universitas Pancasila.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana penggunaan QRIS oleh mahasiswa Gen Z Progam Studi Manajemen di Universitas Pancasila dalam aktivitas transaksi sehari-hari?
2. Bagaimana tingkat perilaku konsumtif mahasiswa Gen Z Progam Studi Manajemen di Universitas Pancasila?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan QRIS terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Gen Z Progam Studi Manajemen di Universitas Pancasila?

Tujuan Penelitian

- 1) Mengetahui bagaimana penggunaan QRIS oleh mahasiswa Gen Z Progam Studi Manajemen di Universitas Pancasila dalam aktivitas transaksi sehari-hari.
- 2) Mengukur tingkat perilaku konsumtif mahasiswa Gen Z Progam Studi Manajemen di Universitas Pancasila.
- 3) Menganalisis apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan QRIS terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Gen Z Progam Studi Manajemen di Universitas Pancasila.

Manfaat Penelitian

1. Teoritis
Memberikan kontribusi terhadap pengembangan literatur perilaku konsumen digital, khususnya pada generasi z yang memiliki pola konsumsi berbeda dari generasi sebelumnya.
Memperkaya studi empiris mengenai adopsi teknologi pembayaran digital dalam konteks perilaku konsumtif.
2. Praktis
Memberikan pemahaman mengenai dampak penggunaan QRIS terhadap kebiasaan konsumsi, agar mereka dapat lebih bijak dalam mengatur keuangan pribadi

II. KAJIAN TEORI

Pembayaran Digital dan QRIS

Pembayaran digital merujuk pada proses transaksi non-tunai menggunakan perangkat elektronik serta jaringan internet. QRIS atau Quick Response Indonesia Standard merupakan suatu sistem pembayaran yang telah dirancang oleh BI atau Bank Indonesia agar mempermudah transaksi melalui QR Code dan terstandarisasi di seluruh penyedia jasa. QRIS mendorong efisiensi transaksi dan inklusi keuangan nasional (Bank Indonesia, 2020).

Generasi Z (Gen Z)

Generasi Z, yang kerap dijuluki sebagai "generasi internet" atau "I-generation," merupakan kelompok demografis yang sangat erat kaitannya dengan pemanfaatan teknologi digital. Kelompok ini meliputi individu yang lahir pada tahun 1997 - 2012 (Fitriani & Widodo, 2020). Perkembangan ekonomi digital mempengaruhi gaya hidup Generasi Z. Generasi Z telah melakukan ekonomi digital dalam melaksanakan aktivitas ekonomi seperti transaksi online karena bersifat lebih efisien (Deddy Junaedi et al., 2023)

Perilaku Konsumtif

Perilaku konsumtif adalah sifat yang mementingkan kepuasan semata dan tidak mengikuti pertimbangan yang rasional. Sifat ini mengarah pada dorongan untuk membeli produk yang tidak dibutuhkan dan munculnya rasa tidak puas jika produk tersebut belum dimiliki. Perilaku konsumtif juga cenderung terjadi karena suatu produk belum pernah digunakan sama sekali atau karena sebagian besar orang menggunakan produk tersebut (Fatmawatie, 2022).

Teori Perilaku Terencana

Ajzen mengembangkan Theory of Planned Behavior pada tahun 1991. Teori ini menyatakan bahwa perilaku individu dipengaruhi oleh sikap, norma sosial, persepsi subjektif, serta tingkat kontrol yang mereka miliki. Gaya hidup Generasi Z yang dikenal akan sifatnya yang adaptif, ditandai dengan minimnya perhatian terhadap masa depan dan lebih fokus pada kehidupan saat ini (Sanny et al., 2023). Mereka khawatir tertinggal tren dan meyakini bahwa hidup harus dijalani semaksimal mungkin selama kesempatan masih ada. Kehadiran QRIS turut memengaruhi perilaku konsumtif Gen Z, karena kemudahan bertransaksi membuat mereka lebih rentan melakukan pembelian secara impulsif. Saat ini, Generasi Z tercatat sebagai

kelompok terbesar pengguna sistem pembayaran digital non-tunai. Meskipun demikian, Gen Z sejatinya memiliki kapasitas penuh untuk mengendalikan dampak positif maupun negatif dari kebiasaan bertransaksi mereka agar tidak terjebak dalam perilaku konsumtif. (Fietroh, 2023).

Penelitian Terdahulu

NO	PENELITI	JUDUL	VARIABEL	HASIL
1	I Gusti Ayu Ratih Melaini dan Putu Sri Arta Jaya Kusuma (2024)	Pengaruh Gaya Hidup Hedonisme dan Kemudahan Penggunaan QRIS Terhadap Perilaku Konsumtif Gen-Z di Kota Denpasar	Variabel Bebas: Gaya Hidup Hedonisme Kemudahan Penggunaan QRIS Variabel Terikat: Perilaku Konsumtif Gen – Z	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gaya hidup hedonisme berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif Gen-Z, sementara kemudahan penggunaan QRIS tidak berpengaruh signifikan.
2	Novita Herlizah dan Subali (2023)	Pengaruh Penggunaan Dompot Digital Terhadap Perilaku Konsumtif Masyarakat Kelurahan Cakung Timur, Kecamatan Cakung, Jakarta Timur	Variabel Bebas: Dompot Digital Variabel Terikat: Perilaku Konsumtif	Hasil penelitian ini didapatkan hasil bahwa variabel dompet digital berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif.

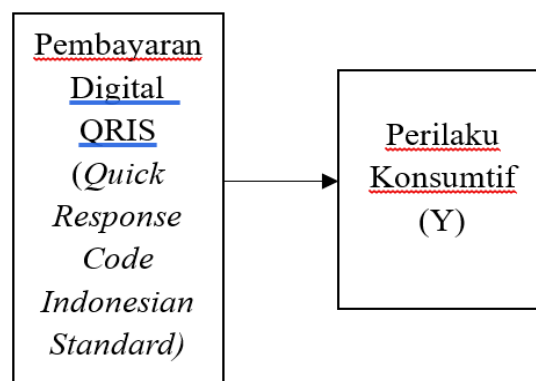
3	Siti Nur Zahra, Yuhana Astuti, dan Deden Syarif Hidayatulloh (2023)	Pengaruh Digital Payment QRIS Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Telkom (Studi Kasus Pada Pujasera TEL-U)	Variabel Bebas: Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, Perceived Credibility, Social Influence, Behavioral Intention Variabel Terikat: Perilaku Konsumtif	Hasil penelitian ini menunjukkan tanda negative Dimana variable perceived ease of use, perceived usefulness, dan perceived credibility mempunyai hubungan berlawanan pada perilaku konsumtif sebagai variable dependen.
4	Kartika Sari Lubis, Edi Winata & Fahmi Sulaiman (2025)	QRIS dan Pengaruhnya terhadap Impulsive Buying pada Masyarakat Kota Medan	Variabel Bebas: Penggunaan QRIS (kecepatan, kemudahan) Variabel Terikat: Impulsive buying (belanja impulsive)	QRIS terbukti meningkatkan impulsive buying: 41 % Gen-Z, 34 % Milenial, dan 32 % Gen-X di Medan mencerminkan peningkatan perilaku impulsif karena kemudahan dan akses

				cepat saat bertransaksi
5	Putri, Riswanmudib & Naufal (2025)	Pengaruh Penggunaan QRIS Sebagai Metode Pembayaran Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa di Yogyakarta	Variabel bebas: Penggunaan QRIS Variabel terikat: Perilaku Konsumtif	QRIS memengaruhi perilaku konsumtif sebesar 37,5%, sisanya dari variabel lain
6	Safitri (2024)	Pengaruh Penggunaan Qris Terhadap Perilaku Konsumsi Makanan Generasi Z: Analisis Theory Of Planned Behavior (TPB)	Variabel bebas: Sikap, Norma subjektif, Control perilaku terhadap QRIS Variabel terikat: Perilaku Konsumsi Makanan	Sikap pengguna QRIS tidak berpengaruh signifikan secara parsial ($t = 0.820$, $p = 0.414$)
7	Fauzianto (2023)	Analisis Pengaruh Promosi, Manfaat dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Pengguna QRIS Gen-Z di Jambi	Variabel bebas: Promosi QRIS, persepsi manfaat, gaya hidup Variabel terikat: Perilaku konsumtif	Semua variabel berpengaruh signifikan parsial dan simultan terhadap konsumtif Gen-Z
8	Safira et al (2023)	Pengaruh Kepercayaan, Kemudahan, dan Manfaat Digital Payment terhadap	Variabel bebas: Kepercayaan, Kemudahan, Manfaat QRIS, Performance QRIS	Menemukan hubungan positif signifikan antara kepercayaan, kemudahan,

		Perilaku Konsumtif	Variabel moderasi: Digital Savviness Variabel terikat: Perilaku Konsumtif	manfaat dengan konsumtif, dipengaruhi tingkat literasi digital
9	Akhwanul Akhmal & Metya Lutviani (2024)	Model Perilaku Pengguna Aplikasi QRIS dan Hubungannya terhadap Impulsive Buying	Variabel bebas: Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Facilitating Conditions Variabel terikat: Behavioral Intention, Impulsive Buying	Hasil menunjukkan bahwa <i>performance expectancy</i> dan <i>effort expectancy</i> berpengaruh positif signifikan terhadap <i>behavioral intention</i> , yang pada akhirnya mendukung perilaku <i>impulsive buying</i> pada Gen-Z pengguna QRIS
10	Cut Sarah Athiyah Salsabila (2025)	Analisis Pengaruh Penggunaan QRIS dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa di Banda Aceh	Variabel bebas: Penggunaan QRIS, Gaya Hidup Variabel terikat: Perilaku Konsumtif Mahasiswa	Menunjukkan tidak ada pengaruh signifikan penggunaan QRIS terhadap perilaku konsumtif mahasiswa; gaya hidup

				lah yang memengaruh i konsumtif secara positif dan signifikan
--	--	--	--	--

Kerangka Berpikir



Hipotesis Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah dan kajian teori yang sudah dibahas sebelumnya, maka hipotesis pada penelitian ini dapat disusun sebagai berikut:

H₀: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara pembayaran digital Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) terhadap perilaku konsumtif Generasi Z Mahasiswa Aktif Program Studi Manajemen di Universitas Pancasila.

H₁: Terdapat pengaruh yang signifikan antara pembayaran digital Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) terhadap perilaku konsumtif Generasi Z Mahasiswa Aktif Program Studi Manajemen di Universitas Pancasila.

III. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Studi ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif dan asosiatif. Pendekatan kuantitatif dipilih dalam penelitian ini karena fokusnya adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan QRIS sebagai sistem pembayaran digital terhadap perilaku konsumtif di kalangan Generasi Z. Pendekatan deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik responden serta perilaku konsumtif Generasi Z yang aktif

menggunakan QRIS. Sementara itu, pendekatan asosiatif digunakan untuk menganalisis hubungan antara variabel seperti penggunaan QRIS dalam aktivitas sehari-hari dengan variabel terikat yaitu perilaku konsumtif.

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data berupa angka yang kemudian dianalisis secara statistik untuk mengetahui pengaruh dan hubungan antarvariabel Pembayaran Digital QRIS (X) dan Perilaku Konsumtif (Y). Analisis dilakukan dengan bantuan perangkat lunak statistik seperti SmartPLS 4 untuk memperoleh hasil yang objektif, terukur, dan dapat diuji secara empiris.

Penelitian kuantitatif dianggap tepat untuk topik ini karena dapat memberikan gambaran yang akurat mengenai pola konsumsi digital Gen Z dalam konteks penggunaan QRIS.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah individu yang termasuk dalam kategori Generasi Z, yaitu mereka yang lahir antara tahun 1997 - 2012 dan berusia 17 sampai 25 tahun di Universitas Pancasila khususnya mahasiswa aktif program studi manajemen yang aktif menggunakan metode pembayaran digital QRIS dalam kegiatan transaksi sehari-hari. Populasi ini dipilih karena Generasi Z dikenal sebagai generasi yang paling responsif terhadap kemajuan teknologi dan merupakan pengguna utama layanan keuangan digital di Indonesia.

Karakteristik Generasi Z yang sangat terhubung dengan teknologi, gaya hidup serba cepat, dan kecenderungan untuk bertransaksi secara praktis menjadikan kelompok ini sangat relevan untuk diteliti dalam konteks penggunaan QRIS dan kecenderungan perilaku konsumtif yang mungkin muncul.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan menggunakan metode purposive sampling, metode ini merupakan teknik pemilihan sampel yang didasarkan pada pertimbangan atau kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun kriteria yang dijadikan dasar dalam menentukan sampel adalah sebagai berikut:

- Generasi Z dengan rentang usia 17-25 tahun.
- Mahasiswa aktif program studi manajemen Universitas Pancasila.
- Menggunakan metode pembayaran QRIS minimal dua kali dalam satu bulan terakhir.

Dengan menggunakan rumus Slovin:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n = Ukuran sampel

N = Ukuran populasi

e = persen kelonggaran ketidak telitian
karena kesalahan pengambilan sampel yang
masih dapat ditolerir

Dalam penelitian ini diterapkan tingkat kesalahan sebesar 10%. Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus, jumlah sampel yang diperoleh adalah:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} = \frac{1176}{1 + 1176(0,1)^2} = \frac{1176}{2,76} \\ = 92 \text{ responden}$$

Maka jumlah sampel yang dibutuhkan sebanyak 92 responden yang dianggap cukup representatif untuk dianalisis secara statistik dan menggambarkan perilaku konsumtif Generasi Z terhadap penggunaan QRIS.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumen utama. Kuesioner dirancang dalam bentuk pertanyaan tertutup dengan menggunakan skala Likert 4 poin, yang merupakan hasil modifikasi dari skala Likert 5 poin. Menurut Hadi (1991) modifikasi ini bertujuan untuk mengatasi kelemahan dari skala lima tingkat dengan menghilangkan pilihan tengah. Terdapat tiga alasan utama: (1) pilihan tengah memiliki makna ganda, yang bisa diartikan sebagai belum memutuskan, netral, ragu-ragu, atau tidak memiliki pendapat yang jelas; (2) keberadaan opsi tengah cenderung membuat responden memilih jawaban tersebut tanpa pertimbangan matang; dan (3) penggunaan skala 4 poin dirancang untuk mengarahkan responden agar menunjukkan kecenderungan sikap yang jelas, apakah setuju atau tidak setuju. Oleh karena itu, dalam penelitian ini digunakan empat

pilihan jawaban, yaitu: Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS).

Penggunaan kuesioner dipilih karena dianggap efektif untuk mengumpulkan data secara cepat dan efisien dari jumlah responden yang relatif besar, khususnya pada populasi Generasi Z yang sudah akrab dengan pengisian data secara daring. Penyebaran kuesioner dilakukan secara online melalui media sosial, grup mahasiswa, dan platform digital seperti Google Form.

Kuesioner ini dibagi ke dalam dua bagian utama, yaitu

- Data Demografis Responden
Berisi informasi dasar seperti usia, jenis kelamin, status pekerjaan atau pendidikan, serta frekuensi penggunaan QRIS.
- Pernyataan Penelitian
Dirancang untuk mengukur variabel-variabel sebagai berikut:
 - Frekuensi penggunaan QRIS (X)
 - Perilaku Konsumtif (Y)

Setiap indikator dirancang berdasarkan teori-teori perilaku konsumen dan riset terdahulu agar valid dalam menggambarkan pengaruh penggunaan QRIS terhadap perilaku konsumtif Generasi Z

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis regresi linier berganda yang diolah dengan bantuan perangkat lunak statistik SmartPLS 4 (Partial Least Squares). Metode ini digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana pengaruh variabel pembayaran digital QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) terhadap perilaku konsumtif Generasi Z.

Sebelum analisis regresi dilakukan, data hasil kuesioner akan melalui beberapa tahapan berikut:

- Uji Validitas
Untuk mengetahui apakah setiap item dalam kuesioner mampu mengukur variabel yang dimaksud secara tepat.
- Uji Reliabilitas

Untuk mengukur konsistensi jawaban responden terhadap item-item yang ada dalam instrumen penelitian. Biasanya menggunakan nilai Cronbach's Alpha, dengan standar nilai $> 0,7$ dianggap reliabel.

➤ **Analisis Regresi Linier Sederhana**

Untuk mengetahui hubungan dan pengaruh simultan maupun parsial antar variabel bebas terhadap perilaku konsumtif.

➤ **Uji Signifikansi (Uji t)**

Uji t : digunakan untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel bebas secara individu terhadap variabel terikat.

➤ **Koefisien Determinasi (R^2)**

Untuk melihat seberapa besar kontribusi variabel bebas dalam menjelaskan variasi yang terjadi pada variabel terikat. Analisis ini bertujuan untuk memberikan kesimpulan empiris mengenai hubungan antara penggunaan QRIS dan pola konsumsi Gen Z, serta mendukung hipotesis yang telah dirumuskan dalam bab sebelumnya.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Data Demografi

Berdasarkan Jenis Kelamin

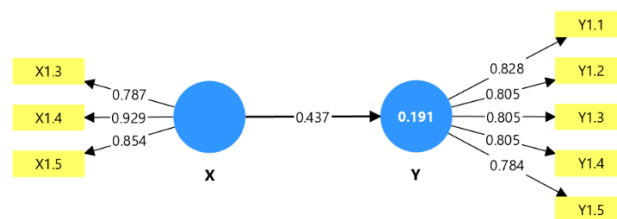
No	Jenis Kelamin	Jumlah Responden	Persentase
1	Laki – laki	18	19,6%
2	Perempuan	74	80,4%

Merujuk pada tabel di atas, responden dari Program Studi Manajemen Universitas Pancasila terdiri dari dua jenis kelamin, yaitu Laki-laki dan Perempuan. Jumlah responden laki-laki sebanyak 18 orang atau setara dengan 19,6%, sedangkan responden perempuan berjumlah 74 orang dengan persentase sebesar 80,4%.

Berdasarkan Usia

No	Usia	Jumlah Responden	Persentase
1	18-20	45	48,9%
2	20-23	36	39,1%
3	23-25	8	8,7%
4	>25	3	3,3%

Merujuk pada table di atas, umur responden yang berada di Universitas Pancasila Program Studi Manajemen didominasi 18-20 tahun. Hal itu dapat dilihat seperti pada tabel yang menunjukkan bahwa usia 18-20 mencapai 36 responden dengan persentase 48,9%, usia 20-23 responden dengan persentase 39,1%, usia 23-25 responden dengan persentase 8,7%, usia >25 tahun dengan responden 3,3%.



Gambar: Output Model Eliminasi Indikator

Uji Validitas

Hasil Uji Validitas Penggunaan QRIS (X) dan Perilaku Konsumtif (Y)

	X	Y	Keterangan
X1.3	0.787		Valid
X1.4	0.929		Valid
X1.5	0.854		Valid
Y1.1		0.828	Valid
Y1.2		0.805	Valid
Y1.3		0.805	Valid
Y1.4		0.805	Valid
Y1.5		0.784	Valid

Karena terdapat pertanyaan yang tidak valid (X1.1 dan X1.2) maka dilakukan data cleaning dengan membuang kedua pertanyaan tersebut. Setelah dilakukan pengujian terhadap pertanyaan yang tersisa menunjukkan bahwa seluruh item pertanyaan pada variabel Pengguna QRIS (X) dan Perilaku Konsumtif (Y) diatas 0,70, sehingga semua pertanyaan yang tersisa dinyatakan valid.

Uji Realibilitas

	Cronbach's alpha	Composite reliability	Keterangan
X	0.827	0.893	Reliabel
Y	0.865	0.902	Reliabel

Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha dan Composite Reliability untuk seluruh variabel berada di atas 0,70, sehingga dapat disimpulkan bahwa semua variabel telah memenuhi kriteria reliabilitas.

Analisis Regresi Linear Sederhana

	Path coefficients	Keterangan
X -> Y	0.437	Positif dan sedang

Hasil analisis menunjukkan bahwa variabel X memiliki pengaruh positif terhadap variabel Y, dengan nilai koefisien jalur (path coefficient) sebesar 0,437. Hal ini mengisyaratkan bahwa peningkatan pada variabel X diikuti oleh kenaikan pada variabel Y. Besarnya pengaruh tersebut termasuk dalam kategori sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan QRIS (X) memberikan kontribusi positif terhadap perilaku konsumtif (Y).

Uji Signifikan (Uji t)

Uji t

	Original sample le (O)	Sam ple mea n (M)	Stand ard deviat ion (STD EV)	T statistics (O/STD EV)	P val ues
X - > Y	0.437	0.454	0.064	6.832	0.000

- T-Statistic = 6.832

Nilai tersebut secara signifikan melebihi batas kritis t tabel ($\pm 1,96$ pada $\alpha = 0,05$ untuk uji dua arah), yang mengindikasikan bahwa pengaruh variabel X terhadap variabel Y signifikan secara statistik.

- P-Value = 0.000 (< 0.05)

Dengan demikian, secara statistik terdapat bukti yang kuat untuk menolak hipotesis nol (H_0) dan menerima hipotesis alternatif (H_1), yang menyatakan bahwa variabel X memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel Y.

Koefisien Determinasi (R^2)

	R- square	R-square adjusted
Y	0.191	0.182

Hasil analisis koefisien determinasi menunjukkan bahwa nilai R-square yang diperoleh adalah 0,191. Ini berarti bahwa variabel independen X dapat memengaruhi 19,1% dari variasi yang terjadi pada variabel dependen Y, sementara 80,9% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar model penelitian. Meskipun nilai R-square tergolong rendah, hasil uji t tetap menunjukkan bahwa pengaruh X terhadap Y signifikan secara statistik.

B. Pembahasan

1. Penggunaan QRIS oleh Mahasiswa Gen Z Program Studi Manajemen di Universitas Pancasila

Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas terhadap indikator variabel penggunaan QRIS (X), seluruh nilai outer loading indikator X1.3 (Ketersediaan luas dan dukungan merchant), X1.4 (Frekuensi penggunaan QRIS), dan X1.5 (Prerensi Pengguna) berada di atas angka 0,70, yang berarti seluruh item tersebut valid. Selain itu, nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,827 serta Composite Reliability sebesar 0,893 mengindikasikan bahwa instrumen yang digunakan memiliki tingkat reliabilitas yang baik dan mampu mengukur perilaku penggunaan QRIS di kalangan Mahasiswa Gen Z Program Studi Manajemen Universitas Pancasila. Dengan demikian, hasil yang berkaitan dengan indikator X1.3, X1.4, dan X1.5 menunjukkan bahwa ketiga indikator tersebut tidak hanya valid dan reliabel, tetapi juga berkontribusi signifikan dalam merepresentasikan tingkat penerimaan serta intensitas penggunaan QRIS oleh mahasiswa. Hasil ini memperkuat bahwa QRIS cukup diterima dan digunakan secara aktif oleh mahasiswa dalam aktivitas transaksi keuangan sehari-hari mereka.

2. Tingkat Perilaku Konsumtif Mahasiswa Gen Z Program Studi Manajemen di Universitas Pancasila

Hasil uji validitas dan reliabilitas terhadap indikator variabel perilaku konsumtif (Y) menunjukkan bahwa semua nilai outer loading untuk indikator Y1.1 (Membeli tanpa perencanaan), Y1.2 (Pembelian karena tren), Y1.3 (Kepuasan setelah belanja bukan kebutuhan), Y1.4 (Kesulitan mengontrol saat memiliki saldo), dan Y1.5 (Belanja karena emosi atau kebosanan) berada di atas angka 0,70, yang berarti seluruh item tersebut valid. Selain itu, nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,827 serta Composite Reliability sebesar 0,893 mengindikasikan bahwa instrumen yang digunakan memiliki tingkat reliabilitas yang reliabel. Dengan hasil ini, indikator Y1.1, Y1.2, Y1.3, Y1.4, dan Y1.5, dapat dipastikan secara konsisten mampu merepresentasikan perilaku konsumtif mahasiswa, sehingga data yang diperoleh valid dan dapat diandalkan untuk menggambarkan kecenderungan konsumtif Mahasiswa Gen Z Program Studi Manajemen Universitas Pancasila. Dapat disimpulkan bahwa tingkat perilaku konsumtif di kalangan mahasiswa tersebut tergolong cukup tinggi dan dapat diukur secara konsisten melalui instrumen yang digunakan dalam penelitian ini.

3. Pengaruh Signifikan Antara Penggunaan QRIS Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Gen Z Program Studi Manajemen di Universitas Pancasila

Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan bahwa nilai path coefficient sebesar 0,437, dengan arah hubungan yang positif dan berada pada tingkat sedang. Ini berarti bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan QRIS, maka semakin meningkat pula tingkat perilaku konsumtif mahasiswa. Temuan ini diperkuat oleh hasil uji t, di mana nilai T-statistic sebesar 6,832 jauh melampaui batas t-tabel ($\pm 1,96$), serta nilai P-value sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa pengaruh QRIS terhadap perilaku konsumtif signifikan.

Selain itu, nilai R-square sebesar 0,191 menunjukkan bahwa variabel penggunaan QRIS mampu memengaruhi 19,1% dari variasi dalam perilaku konsumtif, sementara 80,9% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil penelitian, mahasiswa Gen Z Program Studi Manajemen di Universitas Pancasila menunjukkan kebiasaan yang kuat dalam menggunakan QRIS untuk berbagai kebutuhan, yang mencerminkan adopsi teknologi pembayaran digital yang baik di kalangan generasi muda.

Mahasiswa Gen Z Program Studi Manajemen di Universitas Pancasila cenderung memiliki kebiasaan belanja yang impulsif atau lebih responsif terhadap kemudahan dalam bertransaksi, yang kemungkinan besar dipengaruhi oleh gaya hidup digital dan kemudahan sistem pembayaran seperti QRIS.

Penggunaan QRIS terbukti secara nyata memberikan dampak terhadap meningkatnya perilaku konsumtif di kalangan mahasiswa Gen Z pada Program Studi Manajemen di Universitas Pancasila, meskipun faktor lain juga turut berkontribusi.

Saran

Berdasarkan simpulan yang telah disampaikan, penulis menyarankan beberapa hal berikut, Bagi Mahasiswa (Khususnya Gen Z) mahasiswa diharapkan dapat lebih bijak dalam menggunakan QRIS. Meskipun metode pembayaran ini memberikan kemudahan, penting

untuk memiliki kontrol diri dalam berbelanja dan meningkatkan literasi keuangan agar tidak terjebak dalam pola konsumsi yang berlebihan.

Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya dianjurkan untuk memperluas variabel yang diteliti agar dapat menemukan faktor-faktor lain yang mungkin memengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa, misalnya pengaruh media sosial, pola hidup hedonis, maupun tingkat pendapatan. Selain itu, penerapan metode campuran (mixed methods) dapat digunakan untuk memperoleh hasil penelitian yang lebih menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmal, A., & Lutviani, M. (2024). Model Perilaku Pengguna Aplikasi QRIS Dan Hubungannya Terhadap Impulsive Buying. *Jurnal Lentera Bisnis*, 13(3), 1592–1606. <https://doi.org/10.34127/jrlab.v13i3.1207>
- Departemen Komunikasi. (2019). *QRIS, Satu QR Code Untuk Semua Pembayaran*. Bi.Go.Id. https://www.bi.go.id/id/publikasi/ruang-media/news-release/Pages/SP_216219.aspx
- Fauzianto, Y. D. (2023). *Analisis Pengaruh Promosi, Manfaat dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Pengguna Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Pada Generasi Z Di Kota Jambi (Studi Kasus Pada Kelompok Umur 15 – 29 Tahun)* [Skripsi]. Universitas Jambi.
- Herlizah, N., & Subali, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Dompet Digital Terhadap Perilaku Konsumtif Masyarakat Kelurahan Cakung Timur, Kecamatan Cakung, Jakarta Timur. *Efektor*, 10(2), 253–262. <https://doi.org/10.29407/e.v10i2.20661>
- Junaedi, D., Sholihah, F., Fitriani Ali, D., Agustin, D. W., & Rohmah, D. A. (2023). Pengaruh Platfrom E-Commerce Terhadap Perilaku Konsumen Gen-Z: Studi Kasus Prodi Ekonomi Universitas Nurul Jadid. *HATTA: Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 1(2), 104–108. <https://doi.org/https://doi.org/10.62387/hatta.v1i2.52>
- Liska, R., Machpudin, A., Khaza, M. A. M. H., Ratnawati, R., Wediawati, B., Ekonomi, F., Jambi, U., Jambi, K., & Digital, B. (2022). Pengaruh Literasi Keuangan Dan Financial Technology Terhadap Inklusi Keuangan (Studi Empiris Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Jambi). *Jurnal Manajemen Terapan Dan Keuangan*, 11(4), 1034–1043. <https://doi.org/10.22437/jmk.v11i04.21796>
- Meilani, I. G. A. R., & Kusuma, P. S. A. J. (2024). Pengaruh Gaya Hidup Hedonisme dan Kemudahan Penggunaan QRIS Terhadap Perilaku Konsumtif Gen-Z di Kota Denpasar.

- Accounting Research Unit (ARU Journal)*, 5(1), 1–10.
<https://doi.org/10.30598/arujournalvol5iss1pp1-10>
- Pradana, M., & Reventiary, A. (2016). Pengaruh Atribut Produk Terhadap Keputusan Pembelian Sepatu Merek Customade (Studi Di Merek Dagang Customade Indonesia). *Jurnal Manajemen*, 6(1), 0–10.
- Putri, A. A., Riswanmudi, A. R., & Naufal, L. (2025). Pengaruh Penggunaan QRIS Sebagai Metode Pembayaran Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa di Yogyakarta. *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Sosial Politik*, 2(3), 694–698.
<https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jiksp/index>
- Safitri, J. (2024). Pengaruh Penggunaan Qris Terhadap Perilaku Konsumsi Makanan Generasi Z: Analisis Theory Of Planned Behavior (TPB). *Jurnal Istiqro: Jurnal Hukum Islam, Ekonomi Dan Bisnis*, 10(1), 32–64.
- Salsabila, C. S. A. (2025). *Pengaruh Penggunaan Digital Payment Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Di Banda Aceh* [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
- Zahra, S. N., Astuti, Y., & Hidayatulloh, D. S. (2023). Pengaruh Digital Payment QRIS Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Telkom (Studi Kasus Pada Pujasera TEL-U). *Cakrawala Repositori IMWI*, 6(4), 1117–1132. <https://doi.org/10.52851/cakrawala.v6i4.330>