

QRIS AND CONSUMPTIVE BEHAVIOUR: EMPIRICAL STUDY ON COLLEGE STUDENTS OF UNIVERSITAS TANJUNGPURA

QRIS DAN PERILAKU KONSUMTIF: STUDI EMPIRIS PADA KALANGAN MAHASISWA UNIVERSITAS TANJUNGPURA

Aldrich Ardiles Jong¹, Sari Rusmita², Djunita Permata Indah³

Universitas Tanjungpura, Indonesia^{1,2,3}

b1031221026@student.untan.ac.id¹, sarirusmita99@gmail.com²,

Djunitapermataindah@ekonomi.untan.ac.id³

ABSTRACT

Financial behaviour in the form of transactions is changing along with the growth of technology into digital transactions. The result is QRIS, which enables transactions by scanning a code. However, it is feared that QRIS will create lavish consumer financial behaviour. The research used quantitative methods with linear regression analysis. The sample collected are 106. The result showed that QRIS digital transactions did not impact college students' consumptive behavior.

Keywords: QRIS, Consumptive Behavior

ABSTRAK

Perilaku finansial berupa transaksi pembayaran mengalami perkembangan mengikuti perkembangan teknologi menjadi pembayaran digital. Perkembangan tersebut menghasilkan QRIS, yang memungkinkan transaksi hanya dengan memindai kode. Namun, QRIS dikhawatirkan dapat membuat konsumen menjadi lebih boros. Penelitian menggunakan metode kuantitatif analisis regresi linear dengan jumlah sampel 106 mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan pembayaran digital QRIS tidak mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa.

Kata Kunci: QRIS, Perilaku Konsumtif

PENDAHULUAN

Manusia sebagai makhluk sosial melakukan tindakan ekonomi dalam aktivitas hariannya. Ekonomi mencakup proses dari tindakan untuk mengumpulkan barang atau jasa yang diperlukan sebagai kebutuhan atau keinginan individu tersebut (Safitri, 2023). Ekonomi dalam bidang kajian merupakan ilmu perilaku dan tindakan manusia dalam mengurus sumber untuk meningkatkan kesejahteraan manusia (Safri, 2020).

Definisi perilaku finansial mencakup cara pengelolaan, perlakuan, serta penggunaan sumber daya keuangan yang dikuasai (Nababan & Sadalia, 2012). Perilaku finansial juga dapat berupa tindakan yang seharusnya dilakukan saat mengambil pertimbangan keputusan keuangan. Perilaku finansial dipengaruhi oleh literasi finansial, terutama pada

mahasiswa. Dengan literasi keuangan, mahasiswa dapat membuat keputusan keuangan yang lebih sesuai (Pulungan, 2017).

Salah satu cakupan perilaku finansial adalah perencanaan dan pembuatan anggaran untuk pengeluaran (Pratiwi & Amri, 2022). Pengeluaran sebagai salah satu perilaku finansial tidak akan lepas dari sistem pada pembayaran. Sistem pembayaran mengalami perubahan melalui pesatnya kemajuan teknologi, menggeser cara pembayaran yang sebelumnya menggunakan uang tunai menjadi non tunai pada sistem pembayaran digital, dimana data pembayaran dikirimkan melalui internet (Tarantang et al., 2019). Penggunaan sistem pembayaran digital ini didukung dengan pengguna internet di Indonesia yang mencapai 175,4 juta orang, atau 64% dari total keseluruhan

penduduk Indonesia (Azzahroo & Estiningrum, 2021).

Salah satu bentuk implementasi pembayaran digital yang populer merupakan QRIS. QRIS berasal dari singkatan *Quick Response code Indonesia Standart* yang menjadi kode standar nasional pembayaran dari Bank Indonesia untuk menunjang transaksi pembayaran digital. Pembayaran melalui QRIS dapat dilakukan melalui berbagai aplikasi seperti Yap!, Thank BRI, dan Mandiri *e-cash* (Paramitha & Kusumaningtyas, 2023).

QRIS menawarkan beberapa manfaat, salah satunya adalah transaksi yang lebih cepat dan simpel, dengan hanya *scan* kode pembayaran (Hutagalung et al., 2021). Namun, kemudahan transaksi pembayaran ini dikhawatirkan dapat menghasilkan perilaku yang konsumtif. Menurut (Rumbik et al., 2024) pembayaran digital mempengaruhi perilaku konsumtif berupa pembelian yang lebih impulsif pada Generasi Z. Hal ini disebabkan karena alternatif pembayaran digital yang menarik, dengan usaha persuasif melalui fitur kemudahan transaksi, transfer yang lancar, dan potongan diskon dalam promosi. Mahasiswa juga bisa memiliki perilaku konsumtif, seperti hasil observasi dari Fatimah & Susanti (2018) pada mahasiswa yang diantaranya mempunyai kendala keuangan. Kendala yang dialami adalah berperilaku boros untuk kegiatan konsumsi.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terdahulu dan fenomena perkembangan pembayaran digital QRIS, penelitian ini melihat apakah QRIS memiliki hubungan berpengaruh atau tidak terhadap perilaku konsumtif.

LANDASAN TEORI

Perilaku Konsumtif

Perilaku konsumtif merupakan tindakan atau perbuatan yang lebih mendahulukan gaya dan kepuasan dibandingkan kebutuhan. Perilaku konsumtif merupakan sikap konsumsi barang atau jasa yang berlebihan meskipun tidak sesuai dengan kebutuhan (Fatmawatie, 2022). Yayasan Lembaga Konsumen Indonesia atau YLKI membatasi tindakan konsumtif sebagai kecenderungan orang dalam mengonsumsi yang tidak memiliki batasan, karena keinginan yang diutamakan (Anggraini & Santhoso, 2019).

Tindakan konsumtif juga dapat dimaknai sebagai perbuatan penggunaan atau konsumsi produk yang tidak habis. Artinya, produk dibeli karena adanya tambahan hadiah yang ditawarkan atau barang tersebut sedang populer (Sumartono, 2002). Perilaku konsumtif terjadi karena keinginan orang untuk menunjukkan status sosial, kekayaan, dan kepuasan. Salah satu kelompok usia yang dapat memiliki perilaku konsumtif adalah usia remaja, karena usia remaja dinilai labil dalam menentukan kebutuhan dan keinginan. Remaja cenderung menyukai hal yang menyenangkan (Fransisca & Erdiansyah, 2020).

Perilaku konsumtif menurut (Zahra et al., 2023) memiliki indikator *impulsive buying* atau pembelian impulsif, *wasteful buying* atau pemborosan, dan *non-rational buying* atau pembelian tidak rasional. Seluruh indikator tersebut dapat dikaitkan dengan teori *The Strength of Self Control*. Model tersebut mendefinisikan *self-control* atau pengendalian diri sebagai kemampuan untuk mengubah tanggapan pribadi, agar sesuai dengan standar yang diharapkan, nilai, moral, dan ekspektasi sosial dalam pemenuhan

tujuan kedepannya atau jangka panjang. Pengendalian diri menurut Baumeister merupakan energi dengan sumber daya terbatas dengan analogi otot yang dapat mengalami kelelahan. Seperti analogi otot, pengendalian diri dapat dilatih agar meningkat (Baumeister et al., 2007). Pengendalian diri yang kurang baik menjadi risiko faktor penyebab berbagai masalah pribadi, salah satunya termasuk perilaku impulsif (Tangney et al., 2018). Penelitian yang dilakukan Utami & Isbanah (2023) mengungkapkan bahwa *self-control* yang tinggi dapat mengendalikan perilaku impulsif.

Literasi Finansial

U.S Government Accountability Office (GAO) mendefinisikan literasi keuangan sebagai kemampuan penilaian dan pengambilan tindakan yang tepat terkait penggunaan dan pengelolaan uang masa kini dan mendatang. Cakupan kemampuan ini adalah pilihan keuangan, perencanaan masa depan, anggaran belanja yang bijak, dan mengelola tantangan dari peristiwa kehidupan seperti kehilangan pekerjaan, tabungan pensiun, dan biaya pendidikan anak (Sayankar & Mali, 2022)

Pengelolaan keuangan yang baik, tidak akan lepas dari literasi finansial. Dengan literasi finansial, permasalahan keuangan dapat dihindari (Indriaswari et al., 2022). Semakin luas pemahaman literasi finansial seperti tabungan, asuransi, utang, investasi, dan komponen finansial lainnya, semakin bijak dan baik perilaku seseorang terhadap finansial (Lestari et al., 2023). Menurut Khasanah & Irawati (2022), literasi finansial memiliki pengaruh positif serta signifikan terhadap pengelolaan finansial. Literasi finansial dengan spesifik mempengaruhi perilaku penganggaran dan penggunaan uang (Zulaihati et al., 2020).

Salah satu bentuk literasi finansial merupakan *Mental Accounting*. *Mental Accounting* merupakan konsep bagaimana individu atau pribadi orang mencatat dan mengkategorikan keuangan mereka untuk membuat keputusan finansial, terutama dalam pendapatan dan pengeluaran. Model ini menyatakan bahwa setiap individu memiliki perlakuan serta penilaian yang berbeda terhadap penggunaan uang, melalui pertimbangan perolehan, alokasi, dan cara membelanjakannya (Thaler, 1985).

Mental accounting memiliki komponen penting berupa *framing effect*, *specific accounts*, *self-control*, pengambilan keputusan, *self-report*, dan *hedonic treadmill* (Rospitadewi & Efferin, 2017). *Framing effects* merupakan informasi tentang persepsi keinginan dan kebutuhan yang mendapatkan tanggapan dari individu tersebut. Setelah persepsi keinginan dan kebutuhan telah dibuat, maka diberikan label sumber dan tujuan penggunaan uang untuk menentukan apakah pengeluaran tersebut perlu dilakukan, dimana komponen ini dikenal dengan *specific accounts* dan *self control*.

Keputusan pembelian akan terjadi ketika nilai barang diatas dari harga atau *acquisition utility* serta harga barang sama dengan atau kurang dari harga produk lain yang menjadi referensi, atau disebut *transaction utility*. *Self-report* atau evaluasi akan terjadi setelah keputusan pembelian terjadi, untuk mempertimbangkan apakah individu tersebut untung atau rugi (Thaler, 1999).

Hedonic treadmill menggambarkan perasaan perolehan dari pembelian tersebut yang akan menghilang, atau kembali ke tahap dimana individu belum mengambil keputusan pembelian. Dengan demikian, perasaan puas atau

sebaliknya yang diperoleh dari pembelian bersifat sementara.

Literasi keuangan pada mahasiswa memiliki pengaruh yang positif pada perilaku finansialnya (Pulungan, 2017). Menurut Mursalin et al. (2024), literasi finansial yang tinggi dapat mengurangi perilaku konsumtif mahasiswa dengan lebih memprioritaskan kebutuhan daripada keinginan. Penelitian yang dilakukan oleh (Sari, 2018) mendukung hal tersebut, dimana literasi finansial dapat mengurangi perilaku konsumtif pada mahasiswa.

Pembayaran Digital

Pembayaran digital merupakan hasil dari perkembangan teknologi yang mengubah transaksi menjadi daring atau *online*. Perubahan transaksi pembayaran ini disebut dengan pembayaran elektronik atau pembayaran digital. Pembayaran digital mengubah proses penerimaan uang dan pemindahannya dalam bentuk informasi digital. Contoh dari pembayaran digital adalah *mobile payment* melalui dompet digital seperti GoPay, LinkAja, OVO, dan Dana (Houston, 2020). *Mobile payment* merupakan transaksi pembayaran yang dilakukan dengan perangkat seluler melalui teknologi nirkabel dan komunikasi (Dahlberg et al., 2015). *Mobile payment* dapat disimpulkan merupakan aktivitas yang melibatkan perangkat elektronik dengan jaringan seluler untuk menyelesaikan transaksi (Liébana-Cabanillas & Lara-Rubio, 2017).

Untuk mendukung sistem pembayaran digital, Bank Indonesia terus mengembangkan jangkauan penggunaan QRIS sebagai standar nasional (Zahra et al., 2023). Menurut Nugroho (sebagaimana dikutip Triwahyudi & Yuhertiana, 2024) QRIS memiliki tujuan peningkatan efisiensi,

percepatan inklusi keuangan digital, dan meningkatkan kelancaran sistem pembayaran. QRIS merupakan standar kode yang dapat digunakan oleh berbagai aplikasi dompet digital. Sebelumnya, masing-masing sistem pembayaran digital perlu menyediakan kode pembayaran terpisah (Sailawati et al., 2024). QRIS memiliki sistem kode *Merchant Presented Mode* (MPM) dan *Customer Presented Mode* (CPM). Perbedaan sistem dilihat dari siapa yang menampilkan kode QRIS, dimana pada sistem MPM pelaku usaha yang menampilkan kode (Pinandito & Brilliansyach, 2024). Pengguna QRIS cukup melakukan *scan* atau memindai kode yang tersedia di *merchant* (pelaku usaha) dengan *smartphone*. Pelaku usaha hanya perlu memantau status transaksi (Santika et al., 2022).

Pembayaran digital menurut (Zahra et al., 2023) memiliki indikator berikut: *perception of usefulness*, *usability*, *credibility*, *social influence*, dan *behavioral intention*. *Perception of usefulness* dijelaskan dalam bagian *Technology Acceptance Model* dengan definisi tingkatan kepercayaan orang bahwa sebuah sistem dapat meningkatkan kinerja pekerjaannya (Davis, 1989). *Usability* merupakan bagian dari model UTAUT melalui bagian *Effort Expectancy* yang dapat didefinisikan dengan tingkatan kesulitan dalam menggunakan sebuah sistem. *Social influence* juga dijelaskan dalam model UTAUT dengan definisi tingkatan sejauh mana seorang individu memiliki persepsi orang penting di sekitar meyakini bahwa individu sebaiknya menerapkan sistem baru (Venkatesh et al., 2003).

Credibility dapat dijelaskan melalui teori *Trust in Technology* melalui tiga elemen utama: sejauh mana pengguna percaya teknologi bermanfaat, sejauh mana pengguna

merasa teknologi menyediakan bantuan yang efektif, dan sejauh mana pengguna percaya teknologi berfungsi dengan konsisten tanpa gagal (Mcknight et al., 2011).

Behavioral intention berdasarkan *Theory of Planned Behavior* dapat dijelaskan dengan sikap terhadap tindakan, norma subjektif, dan persepsi kontrol perilaku. Sikap terhadap tindakan adalah penilaian baik atau buruk perilaku yang dimaksud. Norma subjektif merupakan pandangan tekanan sosial yang dapat menolak atau melaksanakan sebuah tindakan. Persepsi kontrol perilaku didefinisikan sebagai penilaian tingkat kesulitan dalam melakukan sebuah tindakan (Ajzen, 1991).

KERANGKA KONSEPTUAL



Kerangka konseptual diatas menggambarkan pembayaran digital QRIS sebagai variabel X atau variabel independen, yang mempengaruhi variabel perilaku konsumtif sebagai variabel Y atau variabel terikat.

PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Perilaku konsumtif pada mahasiswa, mengalami perkembangan karena adanya teknologi (Muharmi et al., 2024). Dengan kehadiran QRIS, transaksi menjadi lebih sederhana dalam makna mudah dan efisien tanpa membutuhkan uang tunai (Desinta et al., 2024). Transaksi yang lebih mudah tersebut dikhawatirkan dapat membentuk perilaku yang lebih konsumtif. Kemudahan dan kenyamanan pembayaran digital mendorong mahasiswa untuk membeli kebutuhan yang tidak penting seperti

hiburan dan *fast food* (Mursalim et al., 2024).

Penelitian dari Ray et al. (2022) mendukung penemuan serupa, dimana pembayaran digital memberi pengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Berdasarkan dapat dikembangkan hipotesis berikut:

H₁:Pembayaran digital QRIS mempengaruhi perilaku konsumtif

H₀:Pembayaran digital QRIS tidak mempengaruhi perilaku konsumtif

METODE PENELITIAN

Penelitian disusun berdasarkan metode kuantitatif. Metode ini juga dikenal sebagai metode positivistik, yang memiliki pandangan terhadap realitas melalui klasifikasi dan terukur dengan hubungan gejala sebab akibat. Sehingga dengan demikian, metode ini bersifat deduktif, yang menggunakan konsep untuk merumuskan hipotesis (Sugiyono, 2011).

Penelitian dilaksanakan di wilayah Universitas Tanjungpura untuk memilih subjek mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Tanjungpura yang memiliki alamat Jl. Prof. Dr. Hadari Nawawi, Bansir Laut, Pontianak Tenggara, Kota Pontianak, Kalimantan Barat, Indonesia.

Instrumen penelitian yang dimaksud adalah kuesioner berupa *Google Form* yang merupakan susunan rangkaian pertanyaan tertulis untuk dijawab. Pertanyaan tersebut dihubungkan dengan topik penelitian. Kuesioner menggunakan skala likert, yang mengukur persepsi dan pendapat pada suatu fenomena dengan bentuk skala Sangat Setuju (5), Setuju (4), Netral (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1) (Abdullah et al., 2022).

Sampel akan dipilih dengan metode *Probability Sampling* berupa *Simple Random Sampling* (Sugiyono, 2011). *Simple Random Sampling*

merupakan Teknik yang mengambil sampel dengan mengabaikan strata dalam populasi tersebut (Abdullah et al., 2022). Populasi yang dimaksud adalah Mahasiswa Universitas Tanjungpura Fakultas Ekonomi dan Bisnis, dengan jumlah sampel yang terkumpul sebanyak 106 orang.

Metode analisis yang digunakan adalah metode inferensial yang mengubah angka menjadi nilai numerik dan statistik deskriptif, dengan menggunakan analisis regresi linear. Analisis regresi linear menghitung signifikansi pengaruh antara variabel (Soesana et al., 2023). Analisis regresi linear dilakukan dengan bantuan *software* atau perangkat lunak SPSS 26.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Deskriptif

Tabel 1. Uji Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
X	106	50	125	96,57	12,478
Y	106	16	72	40,18	12,454
Valid N (listwise)	106				

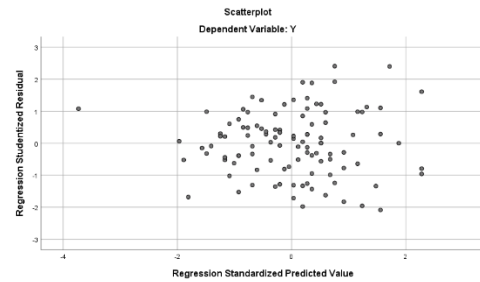
Sumber: Pengolahan data oleh peneliti, dengan IBM SPSS 26

Berdasarkan hasil tabel, dapat ditarik penjelasan distribusi data berikut:

1. Variabel X atau variabel pembayaran digital QRIS memiliki nilai minimum 50, maksimum 125, rata-rata sebesar 96,57, dan standar deviasi sebesar 12,478.
2. Variabel Y atau variabel perilaku konsumtif memiliki nilai minimum 16, maksimum 72, rata-rata sebesar 40,18, dan standar deviasi sebesar 12,454.

Uji Asumsi Klasik

Grafik Scatterplot



Sumber: Pengolahan data oleh peneliti, dengan IBM SPSS 26

Berdasarkan grafik *scatterplot*, terlihat bahwa titik-titik residual tersebar secara acak tanpa membentuk pola tertentu seperti kipas terbuka (fan shape) atau pola sistematis lainnya. Penyebaran yang cenderung merata di sekitar garis horizontal nol memiliki arti varians residual bersifat konstan di seluruh nilai prediksi. Dengan demikian, secara visual scatterplot ini mengindikasikan tidak terdapat gejala heteroskedastisitas dalam model regresi yang digunakan.

Tabel 2. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		106
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0,0000000
	Std. Deviation	12,36412065
Most Extreme Differences	Absolute	0,053
	Positive	0,053
	Negative	-0,050
Test Statistic		0,053
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber: Pengolahan data oleh peneliti, dengan IBM SPSS 26

Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi $0,067 > 0,005$, sehingga data dinyatakan terdistribusi normal.

Tabel 3. Uji Multikolinearitas

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics		
		B	Beta			Tolerance	VIF	
1	(Constant)	28,624		3,026	0,003			
	X	0,120	0,097	1,232	0,221	1,000	1,000	

Sumber: Pengolahan data oleh peneliti, dengan IBM SPSS 26

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai *Variance Inflation Factor* atau VIF 1,000 yang lebih kecil dari 10,00 dan nilai *tolerance* 1,000 yang lebih besar dari 0,100. Kedua perbandingan tersebut memiliki makna tidak terjadi multikolinearitas.

Tabel 4. Pengujian Linearitas

ANOVA Table						
			Sum of Squares	df	Mean Square	F
Y * X	Between Groups	(Combined)	4574,128	42	108,908	0,586
		Linearity	234,089	1	234,089	1,259
		Deviation from Linearity	4340,039	41	105,855	0,569
	Within Groups		11711,467	63	185,896	
	Total		16285,594	105		

Sumber: Pengolahan data oleh peneliti, dengan IBM SPSS 26

Pengujian linearitas dilihat dari nilai *Deviation from Linearity* 0,972 yang lebih besar dari 0,05 artinya makna pengujian linearitas sudah terpenuhi.

Analisis Regresi Linear Pengujian Korelasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.120 ^a	0,014	0,005	12,423

a. Predictors: (Constant), X

Sumber: Pengolahan data oleh peneliti, dengan IBM SPSS 26

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh hasil korelasi pembayaran digital QRIS sebagai variabel X dan perilaku konsumtif sebagai variabel Y sebesar 0,014 atau pembayaran digital QRIS mempengaruhi perilaku konsumtif sebesar 1,4%.

Model Regresi Linear

Coefficients ^a					
Model		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.	
1	(Constant)	28,624	9,460	3,026	0,003
	X	0,120	0,097	0,120	1,232

a. Dependent Variable: Y

Sumber: Pengolahan data oleh peneliti, dengan IBM SPSS 26

Berdasarkan hasil pengujian regresi linear diatas, hasil nilai

signifikansi $0,221 > 0,005$. Dengan demikian, maka H_1 ditolak dan H_0 diterima atau pembayaran digital QRIS sebagai variabel X tidak mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa sebagai variabel Y atau *Constant*.

Pembahasan

Kuesioner disebar dalam lingkungan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Tanjungpura dengan mahasiswa sebagai responden. Karakteristik jenis kelamin mahasiswa terdiri dari 61 mahasiswa perempuan atau dan 45 mahasiswa laki-laki.

Responden berasal dari tahun angkatan yang berbeda, dengan tahun 2022 memiliki jumlah terbanyak atau 77 orang. Selanjutnya tahun 2024 dengan persentase 14 orang, tahun 2021 dengan 10 orang dan tahun 2023 dengan 5 orang sebagai jumlah yang paling sedikit.

Usia responden paling umum adalah 21 tahun dengan 52 orang. Persentase kedua terbesar adalah 20 tahun dengan 37 orang. Usia lainnya adalah 19 tahun dengan 8 orang, kurang dari 19 tahun dengan 6 orang, usia 22 tahun dengan 2 orang dan terakhir lebih dari 22 tahun dengan 1 orang.

Frekuensi penggunaan QRIS yang diukur dalam seminggu juga memiliki hasil beragam dimulai dari 1-2 kali dengan jumlah 35 orang, 3-4 kali dengan jumlah 25 orang, kurang dari 1 kali dengan jumlah 20 orang, lebih dari atau sama dengan 7 kali yang memiliki jumlah 15 orang, dan 5-6 kali dengan jumlah 11 orang.

Model regresi linear sederhana menunjukkan hasil $Y = 28,624 + 0,120X$, dengan Y sebagai variabel perilaku konsumtif dan X sebagai variabel pembayaran digital QRIS. Hasil regresi memiliki makna jika nilai pembayaran digital QRIS adalah 0, maka nilai perilaku konsumtif

diprediksi sebesar 28,624. Setiap nilai X meningkat 1 satuan, nilai Y juga turut meningkat sebesar 0,120. Namun, pengaruh variabel pembayaran digital QRIS terhadap perilaku konsumtif tidak signifikan, karena nilai signifikansi 0,221 yang lebih besar dibanding 0,05.

Penelitian ini bertentangan dengan hasil penelitian Rumbik et al. (2024) yang menemukan bahwa pembayaran digital mempengaruhi perilaku konsumtif. Penelitian dari Insana & Johan (2021) juga tidak sesuai dengan hasil ini, dimana ditemukan pengaruh signifikan antara penggunaan uang elektronik dengan perilaku konsumtif.

Hasil penemuan menunjukkan perilaku konsumtif dipengaruhi oleh faktor. Menurut Anggraini & Santhoso (2019) tindakan konsumtif dapat dipengaruhi oleh gaya hidup hedonis. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Meilani & Kusuma (2024) yang menemukan bahwa gaya hidup hedonis berpengaruh terhadap perilaku konsumtif, serta metode pembayaran QRIS tidak berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku konsumtif. Hal demikian karena QRIS merupakan salah satu cara transaksi, sehingga bergantung pada keputusan untuk melakukan transaksi.

Faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil penelitian adalah latar belakang mahasiswa sebagai responden. Mahasiswa memiliki latar belakang pendidikan ekonomi pada mata kuliah yang didapatkan dari program belajar Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Tanjungpura seperti Pengantar Akuntansi, Manajemen Keuangan, Kewirausahaan, dan mata kuliah yang serupa. Dengan mata kuliah tersebut, mahasiswa memiliki dasar dalam literasi finansial, yang memungkinkan mereka untuk lebih bijak dalam mengambil keputusan

keuangan dan menghindari perilaku konsumtif.

PENUTUP

Kesimpulan

Pengujian analisis regresi linear menunjukkan nilai signifikansi 0,221 Yang lebih tinggi dari 0,005. Hal demikian memiliki makna bahwa hipotesis pembayaran digital QRIS mempengaruhi perilaku konsumtif ditolak. Hasil ini tidak sejalan dengan penelitian terdahulu yang menemukan bahwa pembayaran digital memiliki dampak terhadap perilaku konsumtif. Hal ini karena QRIS bukan menjadi alasan utama pembayaran, namun merupakan salah satu metode pembayaran dan mahasiswa yang memiliki dasar literasi finansial.

Saran

Peneliti berharap kepada penelitian selanjutnya untuk menambahkan variabel selain pembayaran digital QRIS. Variabel lain yang dapat ditambahkan seperti literasi keuangan, perilaku kontrol diri, dan variabel yang dianggap relevan. Selain penambahan variabel, dapat dipertimbangkan untuk mengganti variabel terikat menjadi variabel lainnya seperti variabel *intervening* atau moderasi. Subjek untuk penelitian selanjutnya juga perlu diperluas untuk tidak hanya mencakup mahasiswa saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, Ardiawan, M. K. N., & Sari, M. E. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*.
- Ajzen, I. (1991). The Theory of Planned Behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 5978(December 1991),

- 179–211.
[https://doi.org/10.1016/0749-5978\(91\)90020-T](https://doi.org/10.1016/0749-5978(91)90020-T)
- Anggraini, R. T., & Santhoso, F. H. (2019). Hubungan antara Gaya Hidup Hedonis dengan Perilaku Konsumtif pada Remaja. *Gadjah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)*, 3(3), 131. <https://doi.org/10.22146/gamajop.44104>
- Azzahroo, R. A., & Estiningrum, S. D. (2021). Preferensi Mahasiswa dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) sebagai Teknologi Pembayaran. *Jurnal Manajemen Motivasi*, 17(1), 10. <https://doi.org/10.29406/jmm.v17i1.2800>
- Baumeister, R. F., Vohs, K. D., & Tice, D. M. (2007). The strength model of self-control. *Current Directions in Psychological Science*, 16(6), 351–355. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8721.2007.00534.x>
- Dahlberg, T., Guo, J., & Ondrus, J. (2015). A critical review of mobile payment research. *Electronic Commerce Research and Applications*, 14(5), 265–284. <https://doi.org/10.1016/j.elerap.2015.07.006>
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 13(3), 319–339. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Desinta, D., Rusmita, S., & Espa, V. (2024). Analisis Kinerja Keuangan Perbankan Sebelum Dan Sesudah Penerapan Qris (Studi Empiris Pada Perbankan Yang Terdaftar Di BEI Tahun 2018-2022). *Journal of Economic, Bussines and Accounting (COSTING)*, 7(4), 7876–7890. <https://doi.org/10.31539/costing.v7i4.10131>
- Fatimah, N., & Susanti. (2018). Pengaruh Pembelajaran Akuntansi Keuangan, Literasi Keuangan, Dan Pendapatan Terhadap Perilaku Keuangan Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Muhammadiyah Gresik. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 6, 48–57.
- Fatmawatie, N. (2022). E Commerce Dan Perilaku Konsumtif. In *Naning Fatmawatie*.
- Fransisca, C., & Erdiansyah, R. (2020). Media Sosial dan Perilaku Konsumtif. *Prologia*, 4(2), 435. <https://doi.org/10.24912/pr.v4i2.6997>
- Houston, D. D. (2020). Adopsi Penerimaan Digital Payment Pada Kalangan Milenial. *Medium*, 7(2), 55–67. [https://doi.org/10.25299/medium.2019.vol7\(2\).4094](https://doi.org/10.25299/medium.2019.vol7(2).4094)
- Hutagalung, R. A., Nainggolan, P., & Panjaitan, P. D. (2021). Analisis Perbandingan Keberhasilan UMKM Sebelum Dan Saat Menggunakan Quick Response Indonesia Standard (QRIS) Di Kota Pematangsiantar. *Jurnal Ekuilnomi*, 3(2), 94–103. <https://doi.org/10.36985/ekuilnomi.v3i2.260>
- Indriaswari, I., Ulupui, I. G. K. A., & Warokka, A. (2022). Financial Knowledge, Financial Attitude, and Locus of Control: Reviewing Their Influence on Financial Management Behavior Using Financial Literacy as Moderation Variable. *The International Journal of Social Sciences World*, 4(2), 431–443.

- <https://www.growingscholar.org/journal/index.php/TIJOSSW>
- Insana, D. R. M., & Johan, R. S. (2021). Analisis Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Relasi : Jurnal Ekonomi*, 17(2), 413–434.
<https://doi.org/10.31967/relasi.v17i2.494>
- Khasanah, U., & Irawati, Z. (2022). The Effect of Financial Literacy, Financial Attitude, and the Use of Financial Technology on the Financial Management of SMEs. *Proceedings of the International Conference on Economics and Business Studies (ICOEBS 2022)*, 655(November).
<https://doi.org/10.2991/aebmr.k.20602.019>
- Lestari, S. P., Putri, L. P., & Rosela, A. (2023). The Influence Of Financial Literacy And Locus Of Control On The Financial Behavior Of Smes Medan City. *JIM UPB : Jurnal Ilmiah Manajemen Universitas Putera Batam*, 1(1), 1584–1591.
- Liébana-Cabanillas, F., & Lara-Rubio, J. (2017). Predictive and explanatory modeling regarding adoption of mobile payment systems. *Technological Forecasting and Social Change*, 120, 32–40.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.techfore.2017.04.002>
- Mcknight, D. H., Carter, M., Thatcher, J. B., & Clay, P. F. (2011). Trust in a specific technology: An investigation of its components and measures. *ACM Transactions on Management Information Systems*, 2(2).
<https://doi.org/10.1145/1985347.1985353>
- 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>
- Muharmi, Y., Azwanti, N., Siska, S. T., & Amelia, D. (2024). Analisa Association Rule Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa pada Promo Tanggal Kembar Shopee. *JSAI: Journal of Scientific and Applied Informatics*, 7(3), 565–574.
- Mursalim, Oktaviani, A. R., & Abdullah. (2024). Pengaruh Literasi Keuangan, Fintech Digital Payment dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa di Kota Makassar. *Jurnal Aplikasi Manajemen & Kewirausahaan MASSARO*, 6(2), 76–90.
- Nababan, D., & Sadalia, I. (2012). Analisis Personal Financial Literacy dan Financial Behavior Mahasiswa Strata I Fakultas Ekonomi Universitas Sumatera Utara. *Jurnal Ekonomi Media Informasi Manajemen*, 1(1), 1–16.
- Paramitha, D. A., & Kusumaningtyas, D. (2023). QRIS. In *bi.go.id/QRIS* (Issue 76).
<https://www.bi.go.id/QRIS/default.aspx>
- Pinandito, A., & Brilliansyach, R. F. (2024). Efisiensi Penggunaan QRIS Dengan Merchant Presented Mode Dalam Transaksi Pembayaran Non-Tunai. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 11(4), 805–816.
<https://doi.org/10.25126/jtiik.1148570>
- Pratiwi, R., & Amri, F. (2022).

- Pengaruh Sikap Finansial Dan Perilaku Finansial Terhadap Taraf Literasi Finansial Mahasiswa. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(2), 203. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v10i2.7350>
- Pulungan, D. R. (2017). Literasi Keuangan Dan Dampaknya Terhadap Perilaku Keuangan Masyarakat Kota Medan. *EKONOMIKAWAN: Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Studi Pembangunan*, 17(1), 56–61. <https://doi.org/10.30596/ekonomikawan.v17i1.1180>
- Ray, M. J. K., Mashudi, & Herkulana. (2022). Pengaruh Penggunaan Fintech Mobile Payment Danaplikasi Belanja Online Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP UNTAN. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(9), 1331–1339. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i9.57907>
- Rospitadewi, E., & Efferin, S. (2017). Mental Accounting Dan Ilusi Kebahagiaan : Memahami Pikiran Dan. *Jurnal Akuntansi Multiparadigma*, 8(1), 18–34.
- Rumbik, F. E., Kurniawan, R., & Ginting, R. (2024). Menguak Perilaku Konsumtif Generasi Z dalam Penggunaan Digital Payment dan Literasi Keuangan Berdasarkan Mental Accounting : Sebuah Studi Fenomenologi Uncovering Generation Z ' s Consumptive Behavior in Using Digital Payment and Financial Literacy Based o. *Jurnal Akuntansi AKUNESA*, 12(2), 163–171. <https://doi.org/10.26740/akunesa>
- Safitri, M. (2023). *Buku Ajar Pengantar Ilmu Ekonomi* Penerbit Cv. Eureka Media Aksara.
- Safri, H. (2020). PENGANTAR ILMU EKONOMI. In *Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo* (Vol. 1).
- Sailawati, S., Kristin Wulansari, & Kalangit, D. O. C. (2024). Analisis Pemanfaatan Qris Guna Mendukung Percepatan Pemulihan Ekonomi Nasional Pasca Pandemic Covid-19 Pada Umkm Di Kota Samarinda. *Jurnal Akuntansi Keuangan Dan Bisnis*, 17(1), 1–9. <https://doi.org/10.35143/jakb.v17i1.5750>
- Santika, A., Aliyani, R., & Mintarsih, R. (2022). Persepsi Dan Intensi Pelaku Umkm Terhadap Penggunaan Qris Sebagai Sistem Pembayaran Digital Di Kota Tasikmalaya. *Transekonomika: Akuntansi, Bisnis Dan Keuangan*, 2(4), 61–70. <https://doi.org/10.55047/transekonomika.v2i4.142>
- Sari, D. E. (2018). Pendidikan Literasi Keuangan Melalui Program Kemitraan Dengan Bank Untuk Mengurangi Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 28(1), 22–30.
- Sayankar, V., & Mali, V. (2022). *Financial Literacy for Microfinance Clients: a Step Towards Financial Inclusion* (Vol. 25, Issue March).
- Soesana, A., Subakti, H., Salamun, S., Tasrim, I. W., Karwanto, K., Falani, I., Bukidz, D. P., & Pasaribu, A. N. (2023). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (19th ed.). Penerbit Alfabeta Bandung.
- Sumartono. (2002). *Terperangkap dalam iklan: meneropong imbas*

- pesan iklan televisi. Alfabeta.
<https://books.google.co.id/books?id=H9mVNAAACAAJ>
- Tangney, J. P., Boone, A. L., & Baumeister, R. F. (2018). High self-control predicts good adjustment, less pathology, better grades, and interpersonal success. In *Self-Regulation and Self-Control* (Issue January 2018). <https://doi.org/10.4324/9781315175775-5>
- Tarantang, J., Awwaliyah, A., Astuti, M., & Munawaroh, M. (2019). PERKEMBANGAN SISTEM PEMBAYARAN DIGITAL PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DI INDONESIA. *Jurnal Al Qardh*, 4, 60–75.
- Thaler, R. (1985). Mental Accounting and Consumer Choice. *Marketing Science*, 4(3), 199–214. <https://doi.org/10.1287/mksc.4.3.199>
- Thaler, R. (1999). Mental Accounting Matters. *Journal of Behavioral Decision Making*, 12(3), 183–206. <https://onlinelibrary-wiley.ez359.periodicos.capes.gov.br>
- Triwahyudi, F. A., & Yuhertiana, I. (2024). the Use of Quick Response Code Indonesian Standard (Qris) As a Digital Payment System: a Bibliometric Analysis Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (Qris) Sebagai Sistem Pembayaran Digital: Analisis Bibliometrik. *Journal of Economic, Business and Accounting (COSTING)*, 7(4), 7334–7346.
- Utami, N. G. P., & Isbanah, Y. (2023). Pengaruh financial literacy, financial attitude, financial technology, self-control, dan hedonic lifestyle terhadap financial behavior. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 11(3), 506–521. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jim/article/view/24286/9796>
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 27(3), 425–478. <https://doi.org/10.2307/30036540>
- 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). 6.
- Zulaihati, S., Susanti, S., & Widyastuti, U. (2020). Teachers' financial literacy: Does it impact on financial behaviour? *Management Science Letters*, 10(3), 653–658. <https://doi.org/10.5267/j.msl.2019.9.014>