

THE INFLUENCE OF QRIS USAGE AND A CASHLESS LIFESTYLE ON USER TRANSACTION FREQUENCY AMONG GENERATION Z IN MARON DISTRICT

PENGARUH PENGGUNAAN QRIS DAN CASHLESS LIFESTYLE TERHADAP FREKUENSI TRANSAKSI PENGGUNA PADA GENERASI Z DI KECAMATAN MARON

Galang Khairan Iqbal Eudriana¹, Muh Hamzah²

Universitas Nurul Jadid^{1,2}

galangyoungs21@gmail.com¹, hamzah@unuja.ac.id²

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of the use of the Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) and a cashless lifestyle on the transaction frequency of Generation Z users in Maron District. The rapid development of digital payment technology has transformed consumer behavior, particularly among Generation Z, which tends to adopt digital financial innovations more readily. This study employed a quantitative approach using a survey method. The research population consisted of Generation Z individuals residing in Maron District who had used QRIS as a payment method. The sample was selected using purposive sampling, with respondents aged 17–27 years who actively conducted transactions using QRIS. Data were collected through a questionnaire based on a Likert scale and analyzed using multiple linear regression to examine the individual and simultaneous effects of the independent variables. The results indicate that the use of QRIS has a positive and significant effect on transaction frequency, as it provides convenience, speed, security, and efficiency in payment transactions. Furthermore, a cashless lifestyle also has a positive and significant effect on transaction frequency, indicating that the greater the tendency of individuals to adopt a cashless lifestyle, the higher their transaction frequency. Simultaneously, the use of QRIS and a cashless lifestyle significantly influence the transaction frequency of Generation Z users in Maron District. These findings are expected to provide valuable insights for digital payment service providers and policymakers in promoting the adoption of cashless payment systems within the community.
Keywords: QRIS Usage; Cashless Lifestyle; Transaction Frequency; Generation Z.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) dan *cashless lifestyle* terhadap frekuensi transaksi pengguna pada Generasi Z di Kecamatan Maron. Perkembangan teknologi pembayaran digital telah mendorong perubahan perilaku masyarakat, khususnya Generasi Z yang cenderung mengadopsi inovasi keuangan berbasis digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Populasi penelitian adalah Generasi Z yang berdomisili di Kecamatan Maron dan telah menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran. Sampel ditentukan menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria responden berusia 17–27 tahun dan aktif melakukan transaksi menggunakan QRIS. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner menggunakan skala Likert, kemudian dianalisis dengan analisis regresi linear berganda untuk menguji pengaruh masing-masing variabel maupun pengaruh secara simultan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan QRIS berpengaruh positif dan signifikan terhadap frekuensi transaksi pengguna karena memberikan kemudahan, kecepatan, keamanan, dan efisiensi dalam bertransaksi. Selain itu, *cashless lifestyle* juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap frekuensi transaksi, yang menunjukkan bahwa semakin tinggi kecenderungan masyarakat menerapkan gaya hidup tanpa uang tunai, semakin tinggi pula intensitas transaksi yang dilakukan. Secara simultan, penggunaan QRIS dan *cashless lifestyle* memberikan pengaruh signifikan terhadap frekuensi transaksi pengguna pada Generasi Z di Kecamatan Maron. Temuan ini diharapkan menjadi masukan bagi penyedia layanan pembayaran digital dan pemangku kebijakan dalam meningkatkan adopsi sistem pembayaran non-tunai di masyarakat.

Kata Kunci: Penggunaan QRIS; *Cashless Lifestyle*; Frekuensi Transaksi; Generasi Z

PENDAHULUAN

Perkembangan sistem pembayaran digital di Indonesia mendorong transformasi sistem keuangan yang lebih

efisien, aman, dan inklusif melalui implementasi Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) oleh Bank Indonesia. Sejak diterapkan secara

nasional, QRIS mengalami pertumbuhan signifikan dari sisi jumlah pengguna, merchant, dan volume transaksi, yang menunjukkan meningkatnya penerimaan masyarakat terhadap pembayaran digital. Kemudahan, kecepatan, dan keamanan transaksi menjadikan QRIS semakin banyak digunakan, termasuk pada sektor UMKM dan transaksi sehari-hari. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan QRIS dipengaruhi oleh persepsi manfaat dan kemudahan serta mampu mendorong peralihan transaksi dari tunai ke non-tunai. Selain itu, digitalisasi terbukti meningkatkan efisiensi operasional dan pemanfaatan teknologi di berbagai sektor (Hamzah et al., 2023), sementara adopsi QRIS pada UMKM memberikan dampak positif terhadap peningkatan pendapatan usaha (Fahrudin & Isnaini, 2023). Temuan tersebut mengindikasikan bahwa QRIS juga berpotensi meningkatkan frekuensi transaksi masyarakat melalui sistem pembayaran yang lebih praktis dan efisien.

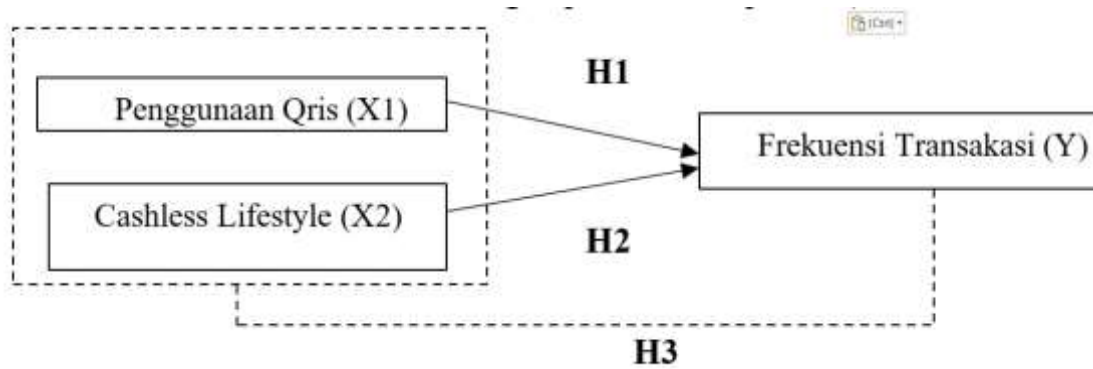
Seiring berkembangnya QRIS, masyarakat mulai beralih ke cashless lifestyle, yaitu pola hidup yang mengutamakan transaksi non-tunai dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari. Didukung oleh perkembangan teknologi digital, penggunaan smartphone, dan layanan pembayaran digital, gaya hidup ini mendorong peningkatan intensitas transaksi karena proses pembayaran menjadi lebih cepat, mudah, dan efisien. Dalam perspektif perilaku konsumen, kemudahan sistem pembayaran digital berpotensi meningkatkan frekuensi transaksi, meskipun juga dapat memicu perilaku konsumtif, terutama pada kelompok usia muda. Generasi Z sebagai digital native merupakan

kelompok yang paling aktif mengadopsi QRIS dan pembayaran digital dalam aktivitas sehari-hari. Di Kecamatan Maron, penggunaan QRIS dan kebiasaan bertransaksi secara non-tunai semakin berkembang pada berbagai sektor usaha, namun penelitian yang mengkaji pengaruh penggunaan QRIS dan cashless lifestyle terhadap frekuensi transaksi Generasi Z di wilayah tersebut masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh kedua variabel tersebut terhadap frekuensi transaksi pengguna pada Generasi Z di Kecamatan Maron.

Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan QRIS dan cashless lifestyle diduga berpengaruh terhadap frekuensi transaksi Generasi Z. Masih terbatasnya penelitian yang menguji kedua variabel tersebut secara simultan pada konteks lokal menjadi dasar penelitian ini untuk menganalisis pengaruh penggunaan QRIS dan cashless lifestyle terhadap frekuensi transaksi pengguna pada Generasi Z di Kecamatan Maron.

Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan dugaan sementara mengenai hubungan antarvariabel yang dirumuskan berdasarkan permasalahan serta tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, hipotesis disusun untuk menjelaskan hubungan antara penggunaan QRIS dan *cashless lifestyle* terhadap frekuensi transaksi pengguna pada Generasi Z di Kecamatan Maron. Hubungan antarvariabel tersebut digambarkan secara konseptual melalui kerangka pemikiran penelitian yang disajikan pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1. Kerangka pemikiran hipotesis

Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah disusun, hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut.

Hipotesis Nol (H_0)

- H_{01} : Penggunaan QRIS tidak memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap frekuensi transaksi pengguna pada Generasi Z di Kecamatan Maron.
- H_{02} : *Cashless lifestyle* tidak memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap frekuensi transaksi pengguna pada Generasi Z di Kecamatan Maron.
- H_{03} : Penggunaan QRIS dan *cashless lifestyle* secara bersama-sama tidak memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap frekuensi transaksi pengguna pada Generasi Z di Kecamatan Maron.

LANDASAN TEORI

Penggunaan QRIS

Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) merupakan standar nasional pembayaran berbasis kode QR yang dikembangkan oleh Bank Indonesia untuk mengintegrasikan berbagai layanan pembayaran digital sehingga transaksi dapat dilakukan secara mudah, cepat, aman, dan interoperabel antar penyedia jasa pembayaran. Kehadiran QRIS menjadi bagian dari transformasi sistem pembayaran digital yang mendukung

efisiensi transaksi dan perluasan inklusi keuangan.

Penggunaan QRIS dapat dijelaskan melalui Technology Acceptance Model (TAM) yang dikemukakan oleh Davis (1989). Teori ini menyatakan bahwa penerimaan suatu teknologi dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu *perceived usefulness* (persepsi manfaat) dan *perceived ease of use* (persepsi kemudahan). Dalam konteks QRIS, pengguna cenderung memanfaatkan teknologi tersebut apabila dinilai mampu mempermudah, mempercepat, dan meningkatkan efisiensi transaksi. Selain kedua faktor tersebut, persepsi keamanan juga menjadi aspek penting yang memengaruhi keputusan pengguna dalam menggunakan QRIS.

Dalam penelitian ini, penggunaan QRIS diukur berdasarkan indikator yang diadaptasi dari Harahap dan Zoraya (2024), yaitu kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), kemanfaatan (*perceived usefulness*), dan keamanan (*perceived security*). Tingkat penggunaan QRIS juga dipengaruhi oleh ketersediaan merchant, kebijakan Bank Indonesia, karakteristik pengguna, promosi pembayaran digital, serta keamanan sistem.

Generasi Z merupakan kelompok yang paling cepat mengadopsi QRIS karena memiliki tingkat literasi digital yang tinggi. Bagi Generasi Z, QRIS tidak hanya berfungsi sebagai alat

pembayaran, tetapi juga menjadi bagian dari gaya hidup digital yang mendukung transaksi sehari-hari secara lebih praktis, efisien, dan aman. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa kemudahan dan kenyamanan penggunaan QRIS berkontribusi terhadap meningkatnya frekuensi transaksi pada kelompok ini.

Cashless Lifestyle

Cashless lifestyle merupakan gaya hidup yang mengutamakan penggunaan metode pembayaran non-tunai, seperti kartu debit, kartu kredit, *mobile banking*, dompet digital (*e-wallet*), dan QRIS dalam aktivitas sehari-hari. Perkembangan teknologi digital dan inovasi di bidang keuangan mendorong masyarakat beralih ke sistem pembayaran elektronik karena dinilai lebih praktis, cepat, dan efisien. Transformasi digital juga memperluas pemanfaatan pembayaran non-tunai sebagai bagian dari kehidupan modern (Hamzah et al., 2023).

Konsep *cashless lifestyle* berlandaskan teori gaya hidup (*lifestyle*), yang menjelaskan bahwa pola hidup seseorang tercermin dari aktivitas, minat, dan opininya (*activities, interests, and opinions*). Dalam konteks digital, gaya hidup ini ditunjukkan melalui kecenderungan individu memanfaatkan teknologi sebagai sarana utama dalam melakukan transaksi keuangan. Dalam penelitian ini, variabel *cashless lifestyle* diukur menggunakan indikator yang diadaptasi dari Hardianti et al. (2022) dalam Riantisari, Nurrokhmini, dan Basuki (2025), meliputi dominasi transaksi digital, ketergantungan pada teknologi, efisiensi waktu dan biaya, serta pencatatan transaksi secara otomatis. Penerapan *cashless lifestyle* dipengaruhi oleh perkembangan teknologi, lingkungan sosial, promosi pembayaran digital, kemudahan

penggunaan, serta tingkat literasi keuangan digital.

Generasi Z sebagai digital native merupakan kelompok yang paling cepat mengadopsi gaya hidup non-tunai. Kemudahan, kenyamanan, dan berbagai insentif pembayaran digital menjadikan *cashless lifestyle* bagian dari aktivitas sehari-hari mereka, meskipun kemudahan tersebut juga berpotensi meningkatkan perilaku konsumtif. Oleh karena itu, *cashless lifestyle* tidak hanya mencerminkan pilihan metode pembayaran, tetapi juga menjadi bagian dari gaya hidup digital Generasi Z.

Frekuensi Transaksi

Frekuensi transaksi merupakan tingkat intensitas seseorang dalam melakukan transaksi selama periode tertentu sebagai bagian dari perilaku konsumen. Menurut Schiffman dan Wisenblit, perilaku konsumen mencakup aktivitas memperoleh, menggunakan, dan mengevaluasi produk atau jasa, termasuk pola transaksi yang dilakukan. Dalam era digital, frekuensi transaksi semakin dipengaruhi oleh kemudahan akses teknologi dan penggunaan metode pembayaran non-tunai, seperti QRIS dan *e-wallet*.

Peningkatan penggunaan pembayaran digital mendorong konsumen untuk bertransaksi lebih sering karena proses pembayaran menjadi lebih cepat, praktis, aman, dan didukung berbagai insentif, seperti promo, diskon, dan *cashback*. Penelitian juga menunjukkan bahwa digitalisasi sistem pembayaran berkontribusi terhadap peningkatan aktivitas transaksi, baik dari sisi pelaku usaha maupun konsumen, sehingga penggunaan QRIS berpotensi meningkatkan frekuensi transaksi, terutama pada Generasi Z.

Dalam penelitian ini, frekuensi transaksi diukur berdasarkan empat indikator, yaitu intensitas transaksi,

kebiasaan bertransaksi, transaksi ulang (*repeat transaction*), dan jumlah transaksi dalam periode tertentu. Generasi Z sebagai kelompok yang akrab dengan teknologi memiliki kecenderungan lebih sering melakukan transaksi digital karena didukung kemudahan akses, metode pembayaran instan, serta berbagai program promosi. Oleh karena itu, frekuensi transaksi pada Generasi Z diperkirakan meningkat seiring dengan semakin luasnya penggunaan sistem pembayaran digital seperti QRIS.

Hubungan Penggunaan QRIS dan *Cashless Lifestyle* terhadap Frekuensi Transaksi

Penggunaan QRIS dan *cashless lifestyle* merupakan dua faktor yang saling berkaitan dalam mendorong peningkatan frekuensi transaksi. Berdasarkan Technology Acceptance Model (TAM), persepsi terhadap kemanfaatan (*perceived usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) memengaruhi penerimaan teknologi pembayaran digital, sehingga penggunaan QRIS yang mudah, cepat, dan efisien dapat meningkatkan intensitas transaksi. Sementara itu, berdasarkan Consumer Behavior Theory, gaya hidup non-tunai (*cashless lifestyle*) memengaruhi pola konsumsi melalui kebiasaan menggunakan pembayaran digital yang didukung kemudahan akses, promosi, serta efisiensi transaksi. Kombinasi penggunaan QRIS dan

penerapan *cashless lifestyle* diperkirakan memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap frekuensi transaksi, khususnya pada Generasi Z di Kecamatan Maron yang memiliki tingkat adopsi teknologi digital yang tinggi.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei dan termasuk dalam penelitian asosiatif yang bertujuan menganalisis hubungan atau pengaruh antarvariabel. Data dikumpulkan secara langsung melalui penyebaran kuesioner kepada responden, kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan QRIS (X_1) dan *cashless lifestyle* (X_2), sedangkan variabel terikatnya adalah frekuensi transaksi (Y). Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan QRIS dan *cashless lifestyle* terhadap frekuensi transaksi pada Generasi Z di Kecamatan Maron.

Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh penduduk Kecamatan Maron. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (2024), jumlah penduduk Kecamatan Maron mencapai 68.696 jiwa.

Tabel Jumlah Penduduk Menurut Desa/Kelurahan di Kecamatan Maron

No.	Desa/Kelurahan	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	Sumberpoh	1.272	1.349	2.621
2	Sumberdawe	1.371	1.487	2.858
3	Brabe	3.439	3.465	6.904
4	Maron Kidul	3.604	3.684	7.288
5	Gerongan	872	951	1.823

No.	Desa/Kelurahan	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
6	Satreyan	2.963	3.055	6.018
7	Brani Wetan	2.529	2.544	5.073
8	Brani Kulon	1.506	1.547	3.053
9	Maron Wetan	2.328	2.333	4.661
10	Maron Kulon	1.445	1.553	2.998
11	Kedungsari	1.555	1.594	3.149
12	Pegalangan Kidul	1.513	1.626	3.139
13	Brumbungan Kidul	1.822	1.914	3.736
14	Wonorejo	3.037	3.242	6.279
15	Puspan	867	906	1.773
16	Ganting Wetan	1.232	1.226	2.458
17	Ganting Kulon	1.216	1.301	2.517
18	Suko	1.127	1.221	2.348
Total –		33.698	34.998	68.696

Sumber: Badan Pusat Statistik. (2025). *Kecamatan Maron Dalam Angka 2025*.

<https://bps.go.id>

Sampel Penelitian

Penelitian ini berfokus pada Generasi Z sebagai bagian dari populasi karena merupakan kelompok *digital native* yang aktif menggunakan teknologi digital. Sampel merupakan sebagian anggota populasi yang mewakili karakteristik penelitian. Penentuan jumlah sampel menggunakan rumus Lemeshow karena jumlah pasti populasi Generasi Z di Kecamatan Maron yang menjadi sasaran penelitian belum diketahui secara pasti.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menggunakan kuesioner dengan Skala Likert untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi responden terhadap variabel penelitian. Skala yang digunakan memiliki rentang nilai 1–5, mulai dari Sangat Tidak Setuju hingga Sangat Setuju, dengan setiap pilihan jawaban memiliki bobot skor tertentu.

Tabel Skala Likert

No.	Skor	Kategori Jawaban
1	1	Sangat Tidak Setuju (STS)
2	2	Tidak Setuju (TS)
3	3	Netral (N)
4	4	Setuju (S)
5	5	Sangat Setuju (SS)

Sumber: Sugiyono (2019).

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai teknik pengumpulan

data primer untuk memperoleh informasi yang diperlukan dalam menguji hipotesis penelitian. Kuesioner disusun

dalam bentuk pernyataan tertutup menggunakan Skala Likert dan ditujukan kepada Generasi Z di Kecamatan Maron yang pernah menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran. Pernyataan dalam kuesioner disusun berdasarkan indikator variabel penggunaan QRIS (X_1), cashless lifestyle (X_2), dan frekuensi transaksi (Y). Penyebaran kuesioner dilakukan secara daring (Google Forms) dan luring (offline) guna memperluas jangkauan responden serta meningkatkan efektivitas pengumpulan data.

Analisis Data

Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengetahui kemampuan instrumen dalam mengukur variabel penelitian secara tepat. Pengujian dilakukan menggunakan korelasi Pearson Product Moment dengan bantuan SPSS. Item dinyatakan valid apabila nilai r hitung $>$ r tabel atau nilai signifikansi (Sig.) $<$ 0,05.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur konsistensi instrumen penelitian. Pengujian dilakukan menggunakan metode Cronbach's Alpha melalui SPSS. Instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai Cronbach's Alpha $\geq$ 0,60.

Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik dilakukan untuk memastikan model regresi memenuhi persyaratan analisis. Pengujian meliputi:

- Uji Normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov, dengan kriteria Sig. $>$ 0,05 menunjukkan data berdistribusi normal.
- Uji Multikolinearitas menggunakan nilai Tolerance dan Variance Inflation

Factor (VIF), dengan kriteria Tolerance $>$ 0,10 dan VIF $<$ 10.

- Uji Heteroskedastisitas menggunakan Uji Glejser, dengan kriteria Sig. $>$ 0,05 menunjukkan tidak terjadi heteroskedastisitas.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan **regresi linear berganda** melalui:

- Uji t (parsial) untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen.
- Uji F (simultan) untuk mengetahui pengaruh variabel independen secara bersama-sama terhadap variabel dependen. Hipotesis diterima apabila nilai Sig. $<$ 0,05.

Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linear berganda digunakan untuk menguji pengaruh penggunaan QRIS (X_1) dan cashless lifestyle (X_2) terhadap frekuensi transaksi (Y), baik secara parsial maupun simultan. Model persamaan yang digunakan adalah:

$$[Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e]$$

Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengukur besarnya kemampuan variabel penggunaan QRIS dan *cashless lifestyle* dalam menjelaskan variasi frekuensi transaksi. Pada regresi berganda, interpretasi model menggunakan Adjusted R Square karena memberikan estimasi yang lebih akurat terhadap kemampuan model penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Kecamatan Maron

Kecamatan Maron merupakan salah satu kecamatan di Kabupaten Probolinggo, Provinsi Jawa Timur, dengan luas wilayah 51,39 km² yang

terdiri atas 18 desa. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik Kabupaten Probolinggo (2025), Kecamatan Maron memiliki akses yang relatif baik menuju ibu kota kecamatan maupun ibu kota kabupaten, sehingga mendukung mobilitas masyarakat dan pelayanan publik. Pada tahun 2024, jumlah penduduk Kecamatan Maron tercatat sebanyak 68.696 jiwa, yang terdiri atas 33.698 laki-laki dan 34.998 perempuan, dengan kepadatan penduduk mencapai 1.337 jiwa/km². Desa Maron Kidul merupakan desa dengan jumlah penduduk terbanyak, sedangkan Desa

Puspan memiliki jumlah penduduk paling sedikit.

Dari sisi perekonomian, Kecamatan Maron didukung oleh berbagai sarana perdagangan dan jasa, seperti pasar, pertokoan, koperasi, serta lembaga keuangan. Aktivitas ekonomi masyarakat didominasi oleh sektor pertanian, perdagangan, dan jasa. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa Kecamatan Maron memiliki potensi yang mendukung perkembangan transaksi digital, termasuk penggunaan QRIS dan penerapan *cashless lifestyle* di kalangan masyarakat, khususnya Generasi Z.

Tabel Gambaran Umum Kecamatan Maron

Uraian	Keterangan
Nama Kecamatan	Maron
Kabupaten	Probolinggo
Provinsi	Jawa Timur
Luas Wilayah	51,39 km ²
Jumlah Desa	18 Desa
Jumlah Penduduk	68.696 Jiwa
Jumlah RW	94
Jumlah RT	302

Sumber: Badan Pusat Statistik Kabupaten Probolinggo. (2025). Kecamatan Maron Dalam Angka 2025.

Gambaran Umum dan Karakteristik Responden

Responden dalam penelitian ini adalah Generasi Z yang berdomisili di Kecamatan Maron, lahir pada rentang tahun 1997–2012, pernah menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran, dan melakukan transaksi menggunakan QRIS dalam satu bulan terakhir. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner secara daring (Google Forms)

yang disebarluaskan melalui berbagai media sosial. Penelitian ini mengkaji dua variabel independen, yaitu penggunaan QRIS (X_1) dan cashless lifestyle (X_2), serta satu variabel dependen, yaitu frekuensi transaksi (Y). Karakteristik responden ditentukan melalui pertanyaan *screening* untuk memastikan bahwa seluruh responden memenuhi kriteria penelitian yang telah ditetapkan.

Tabel Hasil Screening Responden

No.	Kriteria Screening	Ya	Tidak	Total
1	Termasuk Generasi Z (lahir tahun 1997–2012)	384	0	384
2	Berdomisili di Kecamatan Maron	384	0	384

No.	Kriteria Screening	Ya	Tidak	Total
3	Pernah menggunakan QRIS sebagai metode transaksi	384	0	384
4	Pernah melakukan transaksi menggunakan QRIS dalam satu bulan terakhir	384	0	384

Sumber: Data primer diolah, 2026.

Deskripsi Variabel Penggunaan QRIS (X₁)

Berdasarkan hasil *screening*, seluruh 384 responden (100%) telah memenuhi kriteria penelitian sehingga seluruhnya digunakan sebagai sampel penelitian. Selanjutnya, deskripsi

variabel Penggunaan QRIS (X₁) disajikan untuk menggambarkan tanggapan responden terhadap penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran digital berdasarkan lima indikator pernyataan yang dianalisis secara deskriptif.

Tabel Deskripsi Variabel Penggunaan QRIS (X₁)

No.	Indikator	STS	TS	N	S	SS	Mean	Jumlah
1	X1.1	14	33	41	107	189	4,10	384
2	X1.2	16	23	50	89	206	4,16	384
3	X1.3	16	22	48	83	215	4,20	384
4	X1.4	13	20	65	71	215	4,18	384
5	X1.5	20	27	54	107	176	4,02	384
Total		79	125	258	457	1.001	20,66	1.920
Mean		4,13						
Persentase (%)		4,11	6,51	13,44	23,80	52,14	100	

Sumber: Data primer diolah, 2026.

Deskripsi Variabel *Cashless Lifestyle* (X₂)

Berdasarkan Tabel Variabel Penggunaan Qris (X₁), variabel Penggunaan QRIS (X₁) memperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 4,13 yang termasuk dalam kategori kuat. Nilai mean tertinggi terdapat pada indikator X1.3 sebesar 4,20, sedangkan nilai terendah pada indikator X1.5 sebesar 4,02. Hasil tersebut menunjukkan bahwa responden memiliki persepsi positif terhadap penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran digital. Selanjutnya, deskripsi variabel *cashless lifestyle* (X₂) disajikan untuk menggambarkan tanggapan responden terhadap kebiasaan penggunaan metode pembayaran non-

tunai berdasarkan lima indikator pernyataan.

ANALISIS DATA

Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk menilai sejauh mana setiap butir pernyataan mampu mengukur variabel penelitian secara tepat. Suatu item dinyatakan valid apabila memiliki nilai *r* hitung yang lebih besar daripada *r* tabel. Pada penelitian ini, pengujian validitas dilakukan terhadap 384 responden dengan tingkat signifikansi 5%, sehingga diperoleh nilai *r* tabel sebesar 0,1001. Hasil pengujian validitas pada variabel Penggunaan QRIS (X₁), *Cashless Lifestyle* (X₂), dan Frekuensi Transaksi

(Y) disajikan pada Tabel Hasil Uji Validitas

Tabel Hasil Uji Validitas

No.	Variabel	Item	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	X ₁ (Penggunaan QRIS)	X1.1	0,585	0,1001	Valid
2		X1.2	0,663	0,1001	Valid
3		X1.3	0,699	0,1001	Valid
4		X1.4	0,705	0,1001	Valid
5		X1.5	0,690	0,1001	Valid
6	X ₂ (Cashless Lifestyle)	X2.1	0,701	0,1001	Valid
7		X2.2	0,732	0,1001	Valid
8		X2.3	0,681	0,1001	Valid
9		X2.4	0,676	0,1001	Valid
10		X2.5	0,675	0,1001	Valid
11	Y (Frekuensi Transaksi)	Y1	0,669	0,1001	Valid
12		Y2	0,635	0,1001	Valid
13		Y3	0,626	0,1001	Valid
14		Y4	0,583	0,1001	Valid
15		Y5	0,693	0,1001	Valid

Sumber: Data diolah, 2026.

Berdasarkan Tabel Hasil Uji Validitas, seluruh item pernyataan pada variabel Penggunaan QRIS (X₁), Cashless Lifestyle (X₂), dan Frekuensi Transaksi (Y) memiliki nilai r hitung yang lebih besar daripada r tabel (0,1001), sehingga seluruh item dinyatakan valid. Hasil ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian mampu mengukur setiap variabel dengan baik dan layak digunakan pada tahap analisis selanjutnya.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengukur tingkat konsistensi instrumen penelitian dalam menghasilkan data yang stabil dan dapat dipercaya. Instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,60. Hasil pengujian reliabilitas pada variabel Penggunaan QRIS (X₁), Cashless Lifestyle (X₂), dan Frekuensi Transaksi (Y) disajikan pada Tabel Hasil Uji Reliabilitas.

Tabel 4. X Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
X ₁ (Penggunaan QRIS)	0,730	Reliabel
X ₂ (Cashless Lifestyle)	0,768	Reliabel
Y (Frekuensi Transaksi)	0,696	Reliabel

Sumber: Data diolah, 2026.

Berdasarkan Tabel Hasil Uji Reliabilitas, seluruh variabel memiliki nilai Cronbach's Alpha di atas 0,60, yaitu Penggunaan QRIS (X_1) sebesar 0,730, Cashless Lifestyle (X_2) sebesar 0,768, dan Frekuensi Transaksi (Y) sebesar 0,696. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh instrumen penelitian reliabel, memiliki tingkat konsistensi yang baik, dan layak digunakan untuk analisis data pada tahap selanjutnya.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan QRIS dan cashless lifestyle terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap frekuensi transaksi Generasi Z di Kecamatan Maron, baik secara parsial maupun simultan.

1. Pengaruh Penggunaan QRIS terhadap Frekuensi Transaksi

Hasil uji t menunjukkan bahwa penggunaan QRIS berpengaruh positif dan signifikan terhadap frekuensi transaksi ($\beta = 0,404$; $t = 8,231$; $\text{Sig.} < 0,001$), sehingga H_1 diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa kemudahan, kecepatan, keamanan, dan efisiensi QRIS mendorong Generasi Z lebih sering bertransaksi. Hasil tersebut sejalan dengan **Technology Acceptance Model (TAM)** dan teori perilaku konsumen yang menyatakan bahwa persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan meningkatkan adopsi teknologi pembayaran digital.

2. Pengaruh Cashless Lifestyle terhadap Frekuensi Transaksi

Hasil uji t menunjukkan bahwa *cashless lifestyle* berpengaruh positif dan signifikan terhadap frekuensi transaksi ($\beta = 6,550$; $t = 9,300$; $\text{Sig.} < 0,001$), sehingga H_2 diterima. Semakin tinggi penerapan gaya hidup non-tunai, semakin tinggi pula intensitas transaksi responden. Temuan ini mendukung teori perilaku

konsumen yang menjelaskan bahwa perkembangan teknologi dan gaya hidup digital memengaruhi pola konsumsi masyarakat.

3. Pengaruh Penggunaan QRIS dan Cashless Lifestyle terhadap Frekuensi Transaksi

Hasil uji F menunjukkan bahwa penggunaan QRIS dan *cashless lifestyle* secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap frekuensi transaksi ($F = 876,550$; $\text{Sig.} < 0,001$), sehingga H_3 diterima. Kombinasi kemudahan penggunaan QRIS dan penerapan gaya hidup non-tunai mendorong Generasi Z melakukan transaksi lebih sering. Hasil ini memperkuat teori **TAM** dan **Consumer Behavior Theory**, yang menyatakan bahwa kemudahan teknologi dan perubahan gaya hidup digital berperan penting dalam membentuk perilaku transaksi masyarakat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan QRIS dan *cashless lifestyle* terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap frekuensi transaksi Generasi Z di Kecamatan Maron. Secara parsial, penggunaan QRIS berpengaruh signifikan terhadap frekuensi transaksi ($t = 8,231$; $\text{Sig.} < 0,001$), menunjukkan bahwa kemudahan, kecepatan, keamanan, dan efisiensi QRIS mendorong peningkatan intensitas transaksi. *Cashless lifestyle* juga berpengaruh positif dan signifikan ($t = 9,300$; $\text{Sig.} < 0,001$), yang mengindikasikan bahwa semakin tinggi penerapan gaya hidup non-tunai, semakin tinggi pula frekuensi transaksi pengguna. Secara simultan, penggunaan QRIS dan *cashless lifestyle* memberikan pengaruh signifikan terhadap frekuensi transaksi ($F = 876,550$; $\text{Sig.} < 0,001$)

dengan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,821. Hal ini menunjukkan bahwa 82,1% variasi frekuensi transaksi dapat dijelaskan oleh kedua variabel tersebut, sedangkan 17,9% dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, Generasi Z di Kecamatan Maron diharapkan memanfaatkan QRIS secara bijak serta menerapkan *cashless lifestyle* dengan tetap memperhatikan pengelolaan keuangan agar tidak memicu perilaku konsumtif. Penyedia layanan pembayaran digital disarankan terus meningkatkan keamanan, kemudahan, dan kualitas layanan QRIS disertai edukasi mengenai penggunaan pembayaran digital yang aman. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menambahkan variabel lain, seperti literasi keuangan digital, promosi, kepercayaan, persepsi risiko, atau kemudahan penggunaan teknologi, serta memperluas wilayah dan karakteristik responden agar memperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhiri, B. B., & Harahap, D. A. T. (2026). *Descriptive analysis of the impact of a cashless society on Gen Z spending patterns. International Journal of Business, Economics, and Social Development*, 7(1).
- Badan Pusat Statistik. (2025). *Kecamatan Maron dalam Angka 2025*.
- Bank Indonesia. (2020). *QR Code Indonesian Standard (QRIS)*. Jakarta: Bank Indonesia.
- Bank Indonesia. (2023). *Laporan perekonomian dan sistem pembayaran Indonesia 2023*.
- Cahaya Putri, M., & Haris Muizzudin, A. (2022). Pengaruh *cashless transaction* terhadap penggunaan *digital payment* pada mahasiswa IAIN Metro. *JSHI: Jurnal Syariah Hukum Islam*, 1(1), 42–53.
- Cahyani, N. D. (2025). Pengaruh transaksi *cashless* dan kemudahan menggunakan QRIS terhadap keputusan pembelian pada Generasi Z di Kota Bekasi (Skripsi). Politeknik Negeri Jakarta.
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340.
- Fahrudin, F., & Isnaini, P. L. (2023). Pengaruh penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* oleh UMKM terhadap pendapatan usaha. *Jurnal Manajemen Strategik dan Simulasi Bisnis*, 4(1), 1–11.
- Fitriana, K. T., Nurhalizah, M. R., Fiernaningsih, N., & Utami, R. B. (2024). Analisis perkembangan transaksi digital terhadap kebiasaan *cashless payment* mahasiswa Politeknik Negeri Malang. *Jurnal Ekonomi & Bisnis*, 23(2), 111–115.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25 (Edisi ke-9)*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Halizah, N. A., Syafi'i, M. A., & Adinugraha, H. H. (2024). Uncovering perceptions of lifestyle and convenience of *cashless payment* for consumptive behavior Generation Z Muslims. *Alkasb: Journal of Islamic Economics*, 3(2).
- Harahap, R. A., & Zoraya, I. (2024). The influence of perceived ease of use, usefulness, and security on Gen Z's interest in using QRIS as a

- payment method. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 3(3), 853–866.
- Hariyani, R., & Prasetyo, T. (2023). Consumer behavior Generasi Z: Aspek *e-wallet* dan *financial literacy*. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 4(2).
- IntroBooks Team. (2020). *Cashless society explained*. New York: IntroBooks.
- Jogiyanto. (2007). *Sistem informasi keperilaku*. Yogyakarta: Andi.
- Junaedi, D., Fitriyningtyas, C., Fatimah, D., Putri, D. M. R., Rosanti, N. M., & Wardani, R. (2025). Dampak digitalisasi dan inovasi produk terhadap peningkatan penjualan UMKM Seblak Prasmanan di Kampung Melayu Kraksaan. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(2), 6713–6717.
- Kasmir. (2019). *Bank dan lembaga keuangan lainnya*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing management* (15th ed.). Pearson Education.
- Larasati, S., Fauzi, P. R., & Camilla, C. F. (2025). Gaya hidup digital dan perilaku konsumtif melalui sistem *cashless* pada Gen Z. *Dinamika Ekonomi: Jurnal Kajian Ekonomi dan Pembangunan*, 16(2).
- Lemeshow, S. (1990). *Adequacy of sample size in health studies*. New York: Wiley.
- Lestari, M. P., Sutedi, S., & Hasibuan, S. (2025). Analisis penerimaan QRIS menggunakan metode TAM di kalangan Gen Z. *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains*, 7(1), 175–184.
- Maharani, C. V., & Bidhari, S. C. (2025). Fenomena *Latte Factor* pada Generasi Z Jabodetabek: Pengaruh *cashless society*, promosi digital, dan literasi keuangan. *Jurnal Maneksi*, 14(3).
- Moh Hamzah, Ningsih, R. F. Y., Z.A., U. F., Ummah, M. U., & Fitriya, L. (2024). Peran transformasi digital dan tantangan inovasi terhadap keberlanjutan UMKM di Indonesia (Studi literature review). *Hatta: Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 1(2), 109–118.
- Qomariyah, N. U., & Pradani, R. F. E. (2025). *Pengaruh gaya hidup dan literasi keuangan terhadap spending behavior mahasiswa penerima beasiswa Bank Indonesia di Universitas Nurul Jadid* (Doctoral dissertation). Universitas Nurul Jadid.
- Rachma, A. L., & Kusuma, P. J. (2024). Generation Z adoption of QRIS in Semarang City: Role of financial risk tolerance. *Neo Journal of Economy and Social Humanities*, 3(3).
- Rahmadania, O., Herawati, H., & Yulianasari, N. (2025). Pengaruh penggunaan teknologi aplikasi QRIS dan literasi keuangan terhadap kegiatan transaksi pembayaran pada Gen Z. *Balance: Jurnal Akuntansi dan Manajemen*, 4(2), 594–604.
- Riantisari, R., Nurrokhmini, A., & Basuki. (2025). Dampak literasi keuangan dan gaya hidup *cashless* terhadap perilaku konsumtif Generasi Z di Kabupaten Klaten. *Jurnal Riset Manajemen*, 12(2).
- Salsabila, S. (2025). Dampak *cashless payment* terhadap pola konsumsi Generasi Z. *Prosiding Seminar Nasional Manajemen*, 4(2), 1427–1430.
- Schiffman, L. G., & Kanuk, L. L. (2010). *Consumer behavior* (10th ed.). Pearson Education.

- Schiffman, L. G., & Wisenblit, J. (2015). *Consumer behavior* (11th ed.). Boston: Pearson Education.
- Schiffman, L. G., & Wisenblit, J. (2019). *Consumer behavior* (12th ed.). Pearson.
- Sekaran, U. (2006). *Research methods for business*. Jakarta: Salemba Empat.
- Siddiqi, M. F., Masruro, U., Azizah, D. U., & Syifaiah, Y. (2025). Pendampingan teknologi digital dengan pengembangan sistem pembayaran QRIS sebagai solusi praktis bagi pelaku UMKM Kota Probolinggo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 4(2), 1101–1108.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi 2). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sunyoto, D. (2013). *Metodologi penelitian akuntansi*. Yogyakarta: CAPS.
- Widiantari, K. S., Mahadewi, I. A. G. D. F., Suidarma, I. M., & Arlita, I. G. (2023). Pengaruh literasi keuangan, e-money, dan gaya hidup terhadap perilaku keuangan Generasi Z pada *cashless society*. *Jurnal Ilmiah Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi (MEA)*, 7(3).