

**THE IMPACT OF E-MONEY TRANSACTIONS, QRIS, AND INFLATION ON
HOUSEHOLD CONSUMPTION IN INDONESIA (2020 Q1–2025 Q4)**

**PENGARUH TRANSAKSI E-MONEY, QRIS, DAN INFLASI TERHADAP
KONSUMSI RUMAH TANGGA DI INDONESIA PERIODE 2020 Q1 –2025 Q4**

Aisyah Fitrianingsih¹, Tomy Dwi Cahyono²

Program Studi Bisnis Digital, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Teknologi Sumbawa^{1,2}
aisyahfitrianingsih218@gmail.com¹

ABSTRACT

The primary objective of this study is to examine the impact of e-money transactions, QRIS transaction volume, and inflation on household consumption in Indonesia from 2020 to 2025. The study employs a quantitative approach using the Ordinary Least Squares (OLS) multiple linear regression method on quarterly time-series data sourced from Statistics Indonesia (BPS), Bank Indonesia, and the Indonesian Payment System Association (ASPI). Prior to the regression analysis, all classical assumption tests were conducted and satisfied. The results indicate that, individually, QRIS transaction volume has a positive and significant effect on household consumption, whereas e-money transactions and inflation do not have a significant impact. Collectively, however, these three variables significantly influence household consumption, with a dominant contribution. These findings highlight the importance of QRIS adoption, while underscoring the continued need to prioritize inflation control and the optimization of the e-money ecosystem.

Keywords: E-Money, QRIS, Inflation, Household Consumption, Multiple Linear Regression, OLS, Indonesia.

ABSTRAK

Tujuan pokok dari studi yang dilakukan adalah mengkaji dampak transaksi e-money, volume QRIS, serta inflasi terhadap konsumsi rumah tangga di Indonesia dalam rentang waktu 2020 hingga 2025.. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode regresi linear berganda (OLS) pada data time series triwulanan yang bersumber dari Badan Pusat Statistik (BPS), Bank Indonesia, dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI). Sebelum regresi, seluruh uji asumsi klasik dilakukan dan terpenuhi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara parsial, volume transaksi QRIS berpengaruh positif dan signifikan terhadap konsumsi rumah tangga, sedangkan transaksi e-money dan inflasi tidak berpengaruh signifikan. Secara simultan, ketiga variabel berpengaruh signifikan terhadap konsumsi rumah tangga dengan kontribusi yang dominan. Temuan ini mengonfirmasi pentingnya percepatan adopsi QRIS, sedangkan pengendalian inflasi dan optimalisasi ekosistem e-money perlu terus diprioritaskan.

Kata Kunci: E-Money, QRIS, Inflasi, Konsumsi Rumah Tangga, Regresi Linear Berganda, OLS, Indonesia.

PENDAHULUAN

Komponen terbesar yang paling strategis dalam struktur pembentukan PDB Indonesia adalah konsumsi rumah tangga. Menurut [1], konsumsi rumah tangga menunjukkan besarnya pengeluaran masyarakat untuk barang dan jasa akhir yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan dan meningkatkan kesejahteraan hidup. [2] menyebutkan bahwa porsi konsumsi rumah tangga mencapai 50–60 persen dari PDB suatu negara dan perubahannya dapat mencerminkan kondisi ekonomi

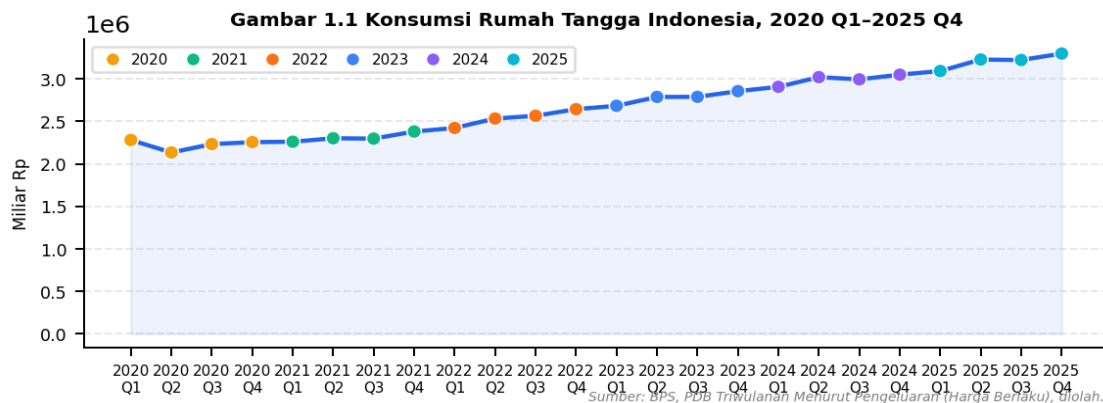
masyarakat, menjadikannya indikator penting kesejahteraan. Lebih lanjut, [3] membuktikan secara empiris bahwa konsumsi rumah tangga berpengaruh positif dan signifikan terhadap PDB Indonesia dengan nilai R-squared sebesar 0,995, yang menunjukkan kuatnya keterkaitan antara konsumsi dan pertumbuhan ekonomi. [2] Studinya tentang perubahan konsumsi swasta di Indonesia antara tahun 2019 dan 2024 menekankan bahwa konsumsi terus mendominasi PDB—dengan porsi lebih dari 50%—dan bahwa terjadi pergeseran

pola konsumsi dari barang pangan ke non-pangan, yang menunjukkan peningkatan kesejahteraan penduduk.

Dari perspektif makroekonomi, pertumbuhan ekonomi nasional dipengaruhi secara langsung dan signifikan oleh perubahan dalam konsumsi rumah tangga swasta [2]. Berdasarkan Hukum Engel, tingkat kesejahteraan seseorang meningkat apabila pangsa pengeluaran untuk konsumsi makanan berkurang dan untuk konsumsi non-makanan meningkat—kondisi yang mulai terlihat di Indonesia pasca-pandemi seiring dengan pemulihan ekonomi dan digitalisasi yang masif [4]. Hal ini mengindikasikan bahwa transformasi digital dalam sistem pembayaran bukan hanya mengubah cara masyarakat bertransaksi, tetapi juga secara fundamental mengubah pola dan struktur konsumsi rumah tangga di Indonesia.

Dinamika konsumsi rumah tangga Indonesia mengalami masa yang

sangat luar biasa antara tahun 2020 dan 2025. Pandemi Covid-19 pada tahun 2020 menyebabkan kontraksi tajam akibat kebijakan pembatasan mobilitas yang drastis sehingga aktivitas belanja masyarakat menurun secara masif [5]. Pada triwulan II 2020, nilai konsumsi rumah tangga menyentuh titik terendahnya sebesar Rp2.133.196,30 miliar—penurunan historis yang sebelumnya belum pernah terjadi dalam beberapa dekade terakhir [6]. Setelah melewati masa sulit tersebut, konsumsi bangkit secara konsisten sejak triwulan III 2020 seiring pelonggaran kebijakan dan percepatan vaksinasi, dan terus tumbuh kuat hingga mencapai Rp3.296.788,25 miliar pada triwulan IV 2025—pertumbuhan sebesar 54,6 persen dari titik terendah pandemi [6]. Perkembangan konsumsi rumah tangga ini secara visual disajikan dalam Gambar 1.



Gambar 1. Konsumsi Rumah Tangga Indonesia Periode 2020 Q1–2025 Q4

Berdasarkan Gambar 1, terlihat jelas bahwa lintasan konsumsi rumah tangga Indonesia membentuk pola U-shaped yang khas—kontraksi dalam pada 2020 Q2, diikuti pemulihan bertahap pada 2020 Q3 hingga 2021, kemudian pertumbuhan yang semakin menguat sejak 2022 dan mencapai puncak-puncak baru pada 2024–2025. [7] menegaskan bahwa digitalisasi sistem pembayaran berperan penting

dalam memperkuat momentum konsumsi rumah tangga pasca-pandemi melalui peningkatan efisiensi dan kemudahan bertransaksi. Fenomena ini mengindikasikan bahwa faktor struktural—khususnya perkembangan ekosistem pembayaran digital—berkontribusi signifikan terhadap pemulihan dan pertumbuhan konsumsi yang melampaui level pra-pandemi.

Di era digital seperti sekarang, pertumbuhan konsumsi rumah tangga tidak lagi hanya ditentukan oleh pendapatan, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh kemudahan, kecepatan, dan efisiensi sistem pembayaran yang digunakan. Setidaknya ada tiga faktor strategis yang semakin mendominasi dinamika konsumsi masyarakat Indonesia: pertama, transaksi uang elektronik (e-money) yang memperluas jangkauan pembayaran digital; kedua, adopsi sistem pembayaran QRIS yang menyederhanakan ekosistem pembayaran; dan ketiga, tekanan inflasi yang memengaruhi daya beli riil masyarakat. [8] mengonfirmasi bahwa inflasi, jumlah uang beredar, dan uang elektronik saling mempengaruhi satu sama lain dan akhirnya membentuk dinamika ekonomi Indonesia, yang turut memengaruhi pola konsumsi masyarakat.

E-money, juga dikenal sebagai uang elektronik, adalah alat pembayaran digital yang berkembang pesat di Indonesia. E-money secara psikologis terasa lebih praktis dan membuat frekuensi belanja meningkat karena konsumen tidak merasakan "sakit" fisik saat mengeluarkan uang tunai [9]. [10] menemukan bahwa Penggunaan uang elektronik meningkatkan jumlah uang beredar (M2) di Indonesia, yang menghasilkan peningkatan aktivitas konsumen. Selain itu, telah ditemukan bahwa transaksi nontunai memiliki dampak yang signifikan terhadap jumlah uang beredar, dan inflasi berfungsi sebagai faktor moderasi yang memperkuat hubungan ini [11]. Namun hasil penelitian mengenai pengaruh langsung e-money terhadap konsumsi masih beragam: [12] dengan pendekatan VECM menemukan pengaruh positif dan signifikan dalam jangka panjang, sementara [13] menemukan belum

signifikan dalam jangka pendek karena keterbatasan infrastruktur digital.

Faktor kedua adalah QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard), sebuah sistem pembayaran inovatif yang dimulai operasinya oleh Bank Indonesia pada 1 Januari 2020. QRIS menggabungkan berbagai kode QR dari berbagai penyedia layanan pembayaran ke dalam satu standar nasional yang saling terhubung, sehingga semua aplikasi pembayaran digital dapat menggunakan satu kode QR. [14] mengevaluasi dampak ekspansi transaksi QRIS terhadap indeks penjualan riil di Sulawesi Selatan dan menemukan bahwa ada manfaat besar. [15] dalam penelitiannya menemukan bahwa kepercayaan dan kemudahan QRIS secara signifikan mendorong niat perilaku konsumen untuk terus bertransaksi di era ekonomi digital.

[14] dalam penelitiannya membuktikan bahwa QRIS berpengaruh positif terhadap indeks penjualan riil, yang mencerminkan peningkatan frekuensi pembelian dan aktivitas konsumsi masyarakat secara agregat [16] menemukan bahwa QRIS, e-money, dan APMK secara signifikan memengaruhi jumlah uang beredar di Indonesia, mengindikasikan peran penting QRIS dalam memperluas inklusi keuangan dan meningkatkan aktivitas konsumsi masyarakat.

Faktor ketiga adalah inflasi. Selama periode 2020–2025, tingkat inflasi Indonesia mengalami fluktuasi yang sangat dramatis. Inflasi turun ke level historis terendah pada 2020–2021 akibat pelemahan permintaan saat pandemi, kemudian melonjak tajam hingga mencapai 5,55% pada 2022 Q4 seiring tekanan harga pangan dan energi global pasca-pandemi dan konflik geopolitik, sebelum berangsur turun ke 0,57% pada 2025 Q1 dan kembali menguat ke 1,57% pada akhir 2025 [6].

[17] menegaskan bahwa instrumen non-tunai termasuk e-money berinteraksi signifikan dengan jumlah uang beredar, yang pada akhirnya memengaruhi kemampuan konsumsi masyarakat. [18] juga membuktikan bahwa setiap kenaikan inflasi menggerus daya beli dan memaksa rumah tangga mengurangi konsumsi non-esensial. Namun demikian, Ratu [19] menemukan bahwa dalam kondisi intervensi fiskal aktif seperti program Pemulihan Ekonomi Nasional (PEN), bansos, dan subsidi yang masif, inflasi tidak selalu berdampak negatif terhadap konsumsi.

Hasil kajian terdahulu menyatakan bahwasanya terdapat beberapa research gap yang mendasari pentingnya penelitian ini. Pertama, hasil temuan antar penelitian masih inkonsisten—[12] menemukan pengaruh positif jangka panjang e-money, [13] menemukan tidak signifikan dalam jangka pendek, sementara [18] dan Ratu [19] menemukan arah pengaruh inflasi yang berbeda tergantung konteks kebijakan. *Kedua*, hampir belum ada penelitian yang menguji e-money, QRIS, dan inflasi secara bersamaan dalam satu model terhadap konsumsi rumah tangga tingkat nasional, padahal [8] mengindikasikan ketiga faktor ini saling berinteraksi secara simultan. *Ketiga*, sebagian besar studi menggunakan data sebelum QRIS diadopsi secara masif (sebelum 2022), padahal justru pada 2022–2025 pertumbuhan QRIS melonjak eksponensial dan dampaknya terhadap konsumsi belum banyak dieksplorasi secara empiris. *Keempat*, periode 2020–2025 merupakan fase yang sangat unik karena mencakup kontraksi pandemi, akselerasi digitalisasi pembayaran, tekanan inflasi tertinggi dalam satu dekade, hingga normalisasi ekonomi—sebuah laboratorium empiris yang kaya namun

masih minim kajian dalam konteks Indonesia secara nasional.

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi research gap di atas, peneliti tertarik untuk menganalisis “pengaruh transaksi e-money, QRIS, dan inflasi terhadap konsumsi rumah tangga di Indonesia periode 2020–2025”.

KAJIAN PUSTAKA

Teori Kuantitas Uang

Landasan utama penelitian ini mengacu pada Teori Kuantitas Uang yang dipopulerkan Irving Fisher pada 1911. Teori ini menjelaskan Persamaan pertukaran yang terkenal, yang disebut $MV = PT$, menunjukkan hubungan antara jumlah uang beredar, kecepatan perputaran uang, harga komoditas, dan volume transaksi. Dalam persamaan ini, M menunjukkan jumlah uang beredar, dan V menunjukkan kecepatan perputaran uang, dan P menunjukkan tingkat harga umum yang mencerminkan inflasi, dan T adalah volume transaksi barang dan jasa yang merupakan proksi dari konsumsi rumah tangga. Teori Kuantitas Uang yang dikemukakan oleh Irving Fisher [20] menjelaskan bahwa dalam jangka pendek, kecepatan uang (V) relatif stabil karena ditentukan oleh kebiasaan institusional masyarakat dalam bertransaksi, sehingga setiap perubahan pada Perubahan proporsional pada tingkat harga (P) dan volume transaksi (T) disebabkan oleh jumlah uang beredar (M).

Dalam konteks penelitian ini, teori Fisher memberikan kerangka teoretis yang koheren untuk menjelaskan hubungan antar variabel. E-money diposisikan sebagai faktor yang memperluas M (jumlah uang yang beredar secara efektif dalam perekonomian) karena setiap unit e-money yang diterbitkan dan digunakan menambah likuiditas yang beredar. QRIS diposisikan sebagai faktor yang

meningkatkan V (kecepatan peredaran uang) karena QRIS mempersingkat waktu dan biaya transaksi sehingga uang berpindah lebih cepat antar agen ekonomi. Inflasi merupakan proksi langsung dari P (tingkat harga). Dan konsumsi rumah tangga adalah proksi dari T (volume transaksi akhir barang dan jasa). [21] mengimplementasikan teori ini dan menemukan bahwa guncangan pada nilai transaksi uang elektronik memiliki efek positif terhadap inflasi di Indonesia—konsisten dengan $MV = PT$. [8] mengonfirmasi bahwa e-money dan inflasi secara bersama-sama memengaruhi perputaran uang di Indonesia, memperkuat relevansi teori Fisher dalam konteks ekonomi digital Indonesia.

E-Money dan Cashless Effect Theory

Cashless Effect Theory yang dikemukakan oleh Schomburgk et al. [22] menjelaskan fenomena menarik di balik perilaku konsumen digital: mereka cenderung lebih boros dan membelanjakan lebih banyak uang ketika menggunakan metode pembayaran digital dibandingkan uang tunai. Mekanisme psikologis di balik fenomena ini adalah berkurangnya rasa sakit psikologis (*pain of paying*) saat transaksi terasa lebih abstrak dan tidak nyata secara fisik. Saat membayar dengan uang tunai, konsumen secara fisik merasakan uang berpindah dari tangan mereka—menciptakan respons emosional negatif yang membatasi pengeluaran. Sebaliknya, saat menggunakan e-money, transaksi hanya berupa angka digital yang berubah, sehingga batas pengeluaran psikologis menjadi lebih longgar dan konsumsi impulsif meningkat.

Mengacu pada ketentuan Bank Indonesia No. 20/6/PBI/2018, e-money didefinisikan sebagai instrumen pembayaran digital yang memenuhi tiga

persyaratan dasar: (i) dana dibayarkan di muka kepada pihak penerbit; (ii) nilai dana tercatat secara digital di dalam server atau chip; serta (iii) penggunaannya hanya sah untuk pembayaran kepada merchant di luar entitas penerbit. Definisi ini membedakan e-money dari instrumen pembayaran lain seperti kartu debit atau transfer bank yang tidak memerlukan pra-pengisian (*top-up*) terlebih dahulu. [10] menemukan bahwa Karena meningkatkan kecepatan dan volume transaksi, uang elektronik meningkatkan jumlah uang beredar di Indonesia [11]. Ditemukan bahwa transaksi nontunai memiliki dampak yang signifikan terhadap jumlah uang beredar, dan inflasi berfungsi sebagai faktor moderasi yang memperkuat hubungan ini. Menurut penelitian yang menggunakan metode VECM [12], jumlah transaksi uang elektronik memiliki efek positif yang signifikan terhadap pengeluaran konsumen dalam jangka panjang rumah tangga di Indonesia, sedangkan dalam jangka pendek pengaruhnya belum signifikan [13].

QRIS dan Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)

Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) yang diperkenalkan oleh Venkatesh et al. [23] menjadi salah satu kerangka acuan utama dalam menjelaskan bagaimana pengguna menerima dan mengadopsi teknologi baru. Teori ini secara komprehensif menguraikan faktor-faktor kunci yang memengaruhi keputusan pengguna untuk mengadopsi sistem teknologi baru. Teori ini mengidentifikasi empat konstruk utama sebagai determinan niat perilaku penggunaan teknologi: (1) ekspektasi kinerja (*performance expectancy*)—seberapa berguna teknologi tersebut

dalam membantu pengguna mencapai tujuannya; (2) Ekspektasi usaha: seberapa mudah teknologi tersebut digunakan; (3) pengaruh sosial: sejauh mana orang-orang penting yang menjadi acuan bagi pengguna percaya bahwa mereka harus menggunakannya; dan (4) kondisi yang memfasilitasi: sejauh mana infrastruktur yang tersedia untuk mendukung penggunaan teknologi tersebut.

QRIS sebagai standar kode QR nasional yang ditetapkan Bank Indonesia mulai 1 Januari 2020 memenuhi seluruh konstruk UTAUT secara optimal. Dari sisi ekspektasi kinerja, QRIS membuat transaksi lebih cepat, aman, dan dapat dilakukan dengan siapa saja tanpa batasan aplikasi pembayaran. Dari sisi ekspektasi usaha, QRIS sangat mudah digunakan—cukup Proses transaksi selesai dalam detik setelah membuka aplikasi pembayaran dan memindai kode QR. Keuntungan interoperabilitas: satu kode QR yang dapat digunakan dengan semua aplikasi pembayaran—menghilangkan hambatan adopsi yang sebelumnya ada ketika setiap platform memiliki kode QR berbeda. [7] membuktikan bahwa digitalisasi melalui QRIS memperkuat konsumsi masyarakat dan efektivitas transmisi kebijakan moneter di Indonesia. [15] menemukan bahwa kepercayaan dan persepsi kemudahan penggunaan QRIS secara signifikan mendorong niat perilaku konsumen untuk terus bertransaksi. [24] membuktikan bahwa adopsi QRIS berdampak positif terhadap kinerja finansial pelaku usaha yang secara agregat meningkatkan kapasitas konsumsi masyarakat. [16] menemukan bahwa QRIS secara signifikan memengaruhi jumlah uang beredar di Indonesia, mengindikasikan peran penting QRIS dalam memperluas akses pembayaran digital ke berbagai lapisan masyarakat.

Inflasi dan Teori Demand-Pull Inflation

Teori Demand-Pull Inflation yang berakar pada pemikiran Keynesian menjelaskan bahwa inflasi terjadi secara umum, kenaikan harga terjadi ketika permintaan ekonomi lebih besar daripada kapasitas produksi. Ketika harga naik lebih cepat daripada kenaikan pendapatan nominal, daya beli riil masyarakat tergerus—artinya berdasarkan uang yang sama, orang dapat membeli lebih sedikit barang dan jasa. Mekanisme ini secara langsung menekan konsumsi rumah tangga, terutama untuk barang-barang non-esensial [20].

Hubungan antara inflasi dan konsumsi tidak selalu berkorelasi negatif. Pada tingkat inflasi yang moderat, teori anticipated consumption menjelaskan bahwa konsumen justru mempercepat belanja karena khawatir harga akan semakin naik di masa mendatang, sehingga konsumsi bisa meningkat bersamaan dengan inflasi yang sedang naik. Di Indonesia, inflasi diukur melalui Indeks Harga Konsumen (IHK) yang diterbitkan oleh BPS setiap bulan [6]. [18] membuktikan bahwa inflasi berpengaruh negatif terhadap konsumsi rumah tangga di Indonesia—setiap kenaikan inflasi menggerus daya beli dan memaksa rumah tangga mengurangi konsumsi non-esensial. [10] menemukan bahwa inflasi secara signifikan memengaruhi jumlah uang beredar di Indonesia, yang berdampak lanjut pada daya beli dan konsumsi masyarakat. [18] juga membuktikan bahwa setiap kenaikan inflasi menggerus daya beli dan memaksa rumah tangga mengurangi konsumsi non-esensial. Sebaliknya, dalam kondisi intervensi fiskal aktif seperti program PEN, bansos, dan subsidi harga selama pandemi, Ratu [19] menemukan bahwa inflasi justru berkorelasi positif dengan konsumsi

karena kebijakan stimulus mampu menjaga dan bahkan meningkatkan daya beli masyarakat meskipun harga-harga naik.

Hipotesis Penelitian

Kajian teoretis dan empiris yang telah diuraikan sebelumnya adalah dasar dari penelitian ini. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

H1: Transaksi e-money berpengaruh positif dan signifikan terhadap konsumsi rumah tangga di Indonesia periode 2020–2025. Hipotesis ini didasarkan pada Cashless Effect Theory [22] dan dukungan empiris dari Misdarti [12].

H2: Volume transaksi QRIS berpengaruh positif dan signifikan terhadap konsumsi rumah tangga di Indonesia periode 2020–2025. Hipotesis ini didasarkan pada UTAUT [23], Cashless Effect Theory [22], serta dukungan empiris dari Afianto [15] dan Toni et al. [7].

H3: Inflasi berpengaruh signifikan terhadap konsumsi rumah tangga di Indonesia periode 2020–2025. Hipotesis ini didasarkan pada Teori Demand-Pull Inflation (Keynesian). Arah pengaruh ditentukan oleh hasil analisis empiris mengingat kompleksitas hubungan inflasi-konsumsi dalam periode yang mencakup pandemi dan intervensi fiskal aktif [18,19].

H4: Transaksi e-money, volume QRIS, dan inflasi secara simultan berpengaruh signifikan terhadap konsumsi rumah tangga di Indonesia periode 2020–2025. Hipotesis ini didasarkan pada Teori Kuantitas Uang Fisher ($MV = PT$) dan dukungan empiris dari [8] dan [21].

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan pendekatan deskriptif-kausal untuk mengevaluasi hubungan sebab-akibat antara variabel

yang diteliti. Hubungan kausal antara variabel ini dinilai secara statistik dengan menggunakan metode ini. Metode ini digunakan untuk mencapai kesimpulan langsung tentang pengaruh sebab terhadap akibat. Pendekatan kuantitatif dipilih karena mengandalkan filosofi positivis yang menekankan pengukuran objektif, analisis numerik, dan pengujian hipotesis melalui prosedur statistik yang terstandarisasi [25, 30]. Metode deskriptif-kausal berarti penelitian tidak hanya menggambarkan kondisi data, tetapi juga untuk mengetahui dan mengukur hubungan sebab-akibat antara variabel independen dan variabel dependen secara kuantitatif.

Data yang digunakan adalah data sekunder berupa data time series triwulanan periode 2020 Q1 hingga 2025 Q4, dengan total 24 observasi (6 tahun $\times$ 4 triwulan). Penggunaan teknik sensus berarti seluruh data yang tersedia dalam periode penelitian dijadikan sampel untuk memastikan representasi yang akurat dan komprehensif. Jumlah 24 observasi ini telah memenuhi persyaratan minimum analisis regresi berganda dengan 3 variabel independen. [3] menggunakan pendekatan serupa dengan data triwulanan dari sumber-sumber resmi pemerintah dalam penelitian regresi OLS mereka tentang faktor-faktor yang memengaruhi PDB Indonesia. Informasi sekunder dalam riset ini bersumber dari 3 lembaga formal. Pertama, Badan Pusat Statistik (BPS) menyediakan informasi konsumsi rumah tangga (PDB menurut pengeluaran harga berlaku) serta inflasi (IHK year-on-year). Kedua, Bank Indonesia melalui laporan SPIP Tabel 5e sebagai referensi nilai transaksi uang elektronik. Ketiga, Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) jadi sumber utama untuk volume transaksi QRIS.

Definisi operasional setiap variabel disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Definisi Operasional Variabel

No	Variabel	Indikator	Sumber
1	Konsumsi Rumah Tangga (Y)	PDB Triwulanan Atas Dasar Harga Berlaku (Miliar Rp)	BPS (2025)
2	Transaksi E-Money (X1)	Total Nilai Transaksi Uang Elektronik Nasional (Miliar Rp)	Bank Indonesia (2025)
3	Volume QRIS (X2)	Total Volume Transaksi QRIS Nasional (Juta Transaksi)	ASPI (2025)
4	Inflasi (X3)	Tingkat Inflasi Year-on-Year (YoY) Rata-rata Triwulan (%)	BPS (2025)

Sumber: Data diolah oleh peneliti 2026

Model persamaan regresi linear berganda yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

$$Y = \alpha + \beta_1(\text{E-Money}) + \beta_2(\text{QRIS}) + \beta_3(\text{Inflasi}) + \varepsilon$$

Keterangan:

Y = Konsumsi Rumah Tangga (Miliar Rp)

α = Konstanta

β = Koefisien regresi masing-masing variabel

E-Money = Nilai Transaksi E-Money (Miliar Rp)

QRIS = Volume Transaksi QRIS (Juta Transaksi)

Inflasi = Tingkat Inflasi YoY (%)

ε = Error term yang mewakili pengaruh variabel lain di luar model

Seluruh pengolahan data dalam studi ini dibantu oleh perangkat lunak IBM SPSS Statistics, sebuah program statistik yang sudah menjadi standar umum dalam kajian sosial dan ekonomi. Tahapan analisis meliputi: (1) Uji Statistik Deskriptif untuk memberikan deskripsi umum karakteristik data; (2) Uji Asumsi Klasik yang terdiri dari uji normalitas memakai Q-Q Plot Standardized Residuals, uji

multikolinearitas memakai VIF dan Tolerance, serta uji heteroskedastisitas memakai grafik Residuals vs. Predicted; (3) Uji Stasioneritas memakai Augmented Dickey-Fuller (ADF) Test untuk mendeteksi keberadaan akar unit pada data time series; (4) Analisis Regresi Linear Berganda OLS untuk memperoleh koefisien regresi; (5) Uji Parsial (Uji t) dengan kriteria signifikansi $p < 0,05$; (6) Uji Simultan (Uji F) dengan kriteria signifikansi $p < 0,05$; dan (7) Uji Koefisien Determinasi (R^2) untuk mengukur kemampuan model dalam menjelaskan variasi variabel dependen [3].

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Statistik Deskriptif

Tujuan analisis statistik deskriptif adalah untuk memberikan gambaran tentang karakteristik distribusi data yang digunakan dalam penelitian. Ini mencakup jumlah observasi, nilai rata-rata, standar deviasi, dan nilai minimum dan maksimum untuk masing-masing variabel. Hasil penelitian ini disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics				
N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation

Y Konsumsi RT (Miliar Rp)	24	2133196.3000000000 0	3296788.2500000000 0	2675350.640833333 600	366765.5194650634 700
X1 E-Money (Miliar Rp)	24	108792.2700000000 0	510647.0100000000 0	259226.240833333 400	92233.72036854776 000
X2 QRIS (Juta Transaksi)	24	5.4600000000000000	1847.0000000000000 000	470.7358333333334 00	474.9637337085914 60
X3 Inflasi YoY (%)	24	.5700000000000000	5.5500000000000000	2.5525000000000000	1.316531179967299
Valid N (listwise)	24				

Sumber: Data diolah oleh peneliti 2026

Berdasarkan Tabel 2, konsumsi rumah tangga (Y) memiliki nilai rata-rata Rp2.675.000 miliar dengan standar deviasi Rp366.800 miliar yang menunjukkan perubahan yang cukup signifikan sepanjang waktu penelitian. Triwulan kedua tahun 2020 mencatat nilai terendah sebesar 2.133.196,30 miliar rupiah, saat dampak pandemi COVID-19 terhadap aktivitas ekonomi masyarakat mencapai puncaknya [5]. Nilai maksimum Rp3.296.788,25 miliar dicapai pada triwulan IV 2025, mencerminkan pemulihan dan pertumbuhan konsumsi yang kuat pasca-pandemi seiring digitalisasi dan normalisasi ekonomi [6]. Rentang antara nilai minimum dan maksimum sebesar lebih dari Rp1,1 kuadriliun menunjukkan betapa dramatisnya perubahan konsumsi selama periode penelitian.

Variabel transaksi e-money (X1) memiliki nilai rata-rata Rp259.200 miliar dengan standar deviasi Rp114.700 miliar—angka standar deviasi yang relatif besar mencerminkan fluktuasi yang signifikan, terutama akibat perubahan metodologi pelaporan Bank Indonesia pada 2024. Volume transaksi QRIS (X2) menunjukkan pertumbuhan

yang sangat eksponensial dengan nilai minimum 5,46 juta transaksi pada 2020 Q1 dan maksimum 1.847 juta transaksi pada 2025 Q4 [26]—rentang yang menggambarkan salah satu pertumbuhan adopsi teknologi pembayaran paling dramatis yang pernah terjadi di Indonesia. Standar deviasi X2 sebesar 475,0 juta transaksi yang lebih besar dari mean 470,7 juta menunjukkan distribusi yang sangat *right-skewed* akibat pertumbuhan eksponensial di akhir periode. Inflasi (X3) memiliki rata-rata 2,553% YoY dengan nilai minimum 0,57% pada 2025 Q1 dan maksimum 5,55% pada 2022 Q4 [6], mencerminkan lintasan inflasi yang sangat dinamis selama periode penelitian.

Hasil Uji stasioneritas

Uji stasioneritas dilakukan menggunakan metode Augmented Dickey-Fuller (ADF) Test pada tingkat Level, 1st Difference, dan 2nd Difference untuk memastikan data time series yang digunakan tidak mengandung akar unit (unit root). Kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai Prob. < 0,05, maka data dinyatakan stasioner. Hasil uji stasioneritas dirangkum dalam Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Stasioneritas (ADF Test)

Variabel	Tingkat Pengujian	t-Statistic	Prob.	Kesimpulan
Y (Konsumsi RT)	1st Difference	-5,219834	0,0007	Stasioner
X1 (E-Money)	1st Difference	-4,808607	0,0010	Stasioner
X2 (QRIS)	2nd Difference	-5,614612	0,0002	Stasioner
X3 (Inflasi)	2nd Difference	-4,335130	0,0000	Stasioner

Sumber: Data diolah oleh peneliti 2026

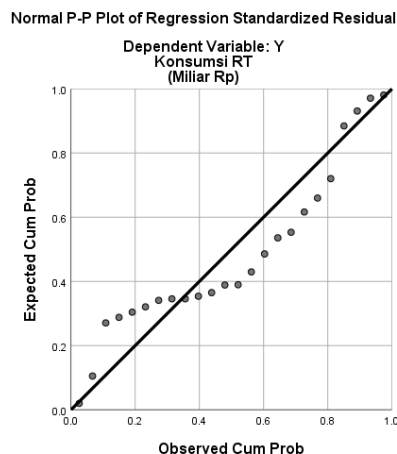
Berdasarkan Tabel 3, seluruh variabel menunjukkan nilai Prob. < 0,05 setelah dilakukan pengujian pada tingkat 1st Difference dan 2nd Difference. Dengan demikian, data yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan stasioner sehingga layak untuk dilanjutkan ke analisis regresi linear berganda OLS.

Hasil Uji Asumsi Klasik

Pengujian asumsi klasik dilakukan sebelum analisis regresi untuk memastikan bahwa model OLS yang digunakan menghasilkan estimator yang BLUE (Best Linear Unbiased Estimator) sesuai teorema Gauss-Markov. Uji asumsi klasik yang dilakukan meliputi uji normalitas, uji multikolinearitas, dan uji heteroskedastisitas [3].

1. Uji Normalitas.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah residual model regresi berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, Uji normalitas dilakukan secara visual menggunakan Normal P-P Plot (Probability-Probability Plot) of Regression Standardized Residuals, yang merupakan metode yang lazim digunakan dalam penelitian ekonometrika [12]. Kriteria pengambilan keputusan adalah: apabila titik-titik data pada P-P Plot Jika titik data (probabilitas kumulatif observasi) terletak dekat dan tersebar secara konsisten di sepanjang garis diagonal, residual dianggap berdistribusi normal, menurut hasil statistik IBM SPSS. Oleh karena itu, kita dapat mengetahui bahwa residual model regresi ini berdistribusi normal, yang menunjukkan bahwa asumsi normalitas terpenuhi.



Sumber: Data diolah oleh peneliti 2026

2. Uji Multikolinearitas.

Uji multikolinearitas bertujuan untuk mendeteksi ada tidaknya hubungan linear yang kuat antar variabel independen dalam model regresi. Multikolinearitas yang parah dapat menyebabkan koefisien regresi menjadi tidak stabil, standar error menjadi besar,

dan uji parsial menjadi tidak dapat dipercaya. Deteksi dilakukan dengan melihat nilai VIF (Variance Inflation Factor) dan Tolerance, dengan kriteria $VIF < 10$ dan $Tolerance > 0,10$. Hasil uji multikolinearitas disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Multikolinearitas

		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
Model		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	2238315.318	88874.823		25.185	.000		
	X1 E-Money (Miliar Rp)	.096	.387	.030	.249	.806	.548	1.826
	X2 QRIS (Juta Transaksi)	705.591	81.392	.914	8.669	.000	.722	1.384
	X3 Inflasi YoY (%)	31315.473	31922.449	.112	.981	.338	.611	1.636

a. Dependent Variable: Y
Konsumsi RT
(Miliar Rp)

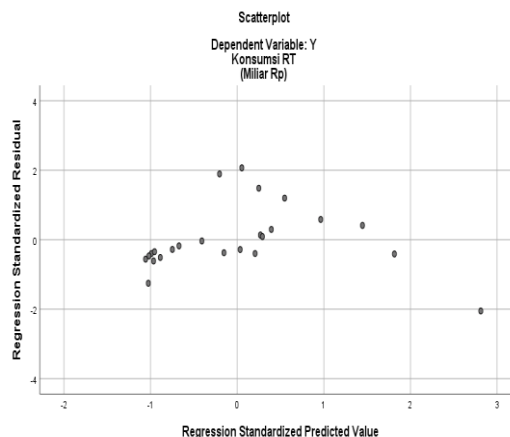
Sumber: Data diolah oleh peneliti 2026

Berdasarkan Tabel 3, seluruh variabel independen menunjukkan nilai VIF jauh di bawah 10: X1 (E-Money) = 1,826; X2 (QRIS) = 1,384; X3 (Inflasi) = 1,636. Seluruh nilai Tolerance juga berada di atas 0,10. Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun ketiga variabel memiliki keterkaitan dalam ekosistem ekonomi digital, tidak terdapat multikolinearitas yang serius di antara ketiganya. Hal ini konsisten dengan data murni yang digunakan dalam penelitian (bukan data *ln*), di mana hubungan antar variabel independen masih dalam batas yang dapat diterima. Dengan demikian, uji multikolinearitas dinyatakan terpenuhi.

3. Uji Heteroskedastisitas.

Uji heteroskedastisitas digunakan untuk mengetahui apakah varians

residual dalam model regresi bervariasi antar-observasi. Jika hasilnya adalah homoskedastisitas, model OLS menghasilkan estimator yang efisien. Pengujian dilakukan secara visual menggunakan grafik Residuals vs. Predicted (Scatter Plot residual) [11]. Kriteria: apabila Model tersebut dianggap bebas dari heteroskedastisitas karena titik-titik tersebut tersebar secara acak di atas dan di bawah nilai 0 pada sumbu Y dan tidak membentuk pola tertentu, seperti kurva, corong, atau pita. Titik-titik residual tersebar secara acak di sekitar garis horizontal nol pada rentang positif dan negatif, menurut hasil statistik IBM SPSS, tanpa membentuk pola sistematis tertentu, sehingga uji heteroskedastisitas dinyatakan terpenuhi.

Tabel 4. Ringkasan Hasil Uji Asumsi Klasik

Sumber: Data diolah oleh peneliti 2026

Semua asumsi klasik yang diperlukan untuk analisis regresi linear berganda OLS telah dipenuhi, seperti yang ditunjukkan dalam Tabel 4. Hal ini menunjukkan bahwa model regresi yang digunakan dalam penelitian ini valid, tepat, dan andal untuk menganalisis pengaruh inflasi, volume QRIS, dan transaksi uang elektronik terhadap konsumsi rumah tangga di Indonesia dari tahun 2020 hingga 2025.

Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

Setelah persyaratan dipenuhi, metode analisis regresi linear berganda (OLS) digunakan untuk menghasilkan koefisien regresi yang menunjukkan hubungan antara variabel independen dan variabel dependen. Hasil lengkap dari analisis ini disajikan dalam Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Analisis Regresi Linear Berganda Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.916 ^a	.840	.815	157569.4004 019853600

a. Predictors: (Constant), X3

Inflasi YoY

(%), X2

QRIS

(Juta Transaksi), X1

E-Money

(Miliar Rp)

b. Dependent Variable: Y

Konsumsi RT

(Miliar Rp)

Sumber: Data diolah oleh peneliti 2026

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2597327445314.168	3	865775815104.723	34.871	.000 ^b
	Residual	496562318860.824	20	24828115943.041		
	Total	3093889764174.992	23			

a. Dependent Variable: Y

Konsumsi RT

(Miliar Rp)

b. Predictors: (Constant), X3

Inflasi YoY

(%), X2

QRIS

(Juta Transaksi), X1

E-Money

(Miliar Rp)

Sumber: Data diolah oleh peneliti 2026

Coefficients^a

	Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2238315.318	88874.823		25.185	.000
	X1 E-Money (Miliar Rp)	.096	.387	.030	.249	.806
	X2 QRIS (Juta Transaksi)	705.591	81.392	.914	8.669	.000
	X3 Inflasi YoY (%)	31315.473	31922.449	.112	.981	.338

a. Dependent Variable: Y

Konsumsi RT

(Miliar Rp)

Sumber: Data diolah oleh peneliti 2026

Berdasarkan Tabel 5, persamaan regresi linear berganda yang terbentuk adalah:

$$Y = 2.238.000.000 + 0,096 X_1 + 705,6 X_2 + 31.320 X_3$$

Interpretasi persamaan regresi tersebut adalah sebagai berikut. Pertama, nilai konstanta sebesar 2.238.000.000 berarti apabila seluruh variabel independen bernilai nol, maka konsumsi rumah tangga diperkirakan sebesar Rp2.238 triliun. Nilai ini mencerminkan kontribusi faktor-faktor struktural lain di luar model—seperti pendapatan masyarakat, kebiasaan konsumsi, dan kebijakan sosial—terhadap baseline konsumsi [20]. Kedua, koefisien X1 (E-Money) sebesar 0,096 berarti setiap kenaikan nilai transaksi e-money sebesar Rp1 miliar, konsumsi rumah tangga diperkirakan meningkat sebesar Rp0,096 miliar, ceteris paribus. Namun karena koefisien ini tidak signifikan secara statistik, interpretasi ini perlu dilakukan dengan kehati-hatian. Ketiga, koefisien X2 (QRIS) sebesar 705,6 merupakan koefisien terbesar dan paling signifikan

dalam model—setiap kenaikan volume transaksi QRIS sebesar 1 juta transaksi, konsumsi rumah tangga diperkirakan meningkat sebesar Rp705,6 miliar, ceteris paribus. Besarnya koefisien ini mencerminkan dampak masif pertumbuhan adopsi QRIS terhadap aktivitas konsumsi masyarakat Indonesia. Keempat, koefisien X3 (Inflasi) sebesar 31.320 berarti setiap kenaikan inflasi sebesar 1 persen, konsumsi rumah tangga diperkirakan meningkat sebesar Rp31.320 miliar, ceteris paribus—meskipun koefisien ini juga tidak signifikan secara statistik.

Hasil Uji Hipotesis

Pengaruh masing-masing variabel independen secara individual dan parsial terhadap variabel dependen ditentukan dengan uji parsial, atau uji t. Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai $p < 0,05$ (tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$), maka variabel independen berpengaruh signifikan secara parsial terhadap variabel dependen. Hasil uji parsial selengkapnya disajikan dalam Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Parsial (Uji t)

Model	Coefficients ^a		t	Sig.
	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients		

		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2238315.318	88874.823		25.185	.000
	X1 E-Money (Miliar Rp)	.096	.387	.030	.249	.806
	X2 QRIS (Juta Transaksi)	705.591	81.392	.914	8.669	.000
	X3 Inflasi YoY (%)	31315.473	31922.449	.112	.981	.338

a. Dependent Variable: Y
Konsumsi RT
(Miliar Rp)

Sumber: Data diolah oleh peneliti 2026

Berdasarkan Tabel 6, dari tiga variabel independen yang diuji, hanya variabel QRIS (X2) yang berpengaruh signifikan terhadap konsumsi rumah tangga dengan t-hitung = 8,669 dan $p < 0,001$. Variabel e-money (X1) menunjukkan t-hitung = 0,249 dengan $p = 0,806$, dan variabel inflasi (X3) menunjukkan t-hitung = 0,981 dengan p

= 0,338—keduanya tidak signifikan secara parsial.

Uji Simultan (Uji F). Pengaruh total variabel independen terhadap variabel dependen ditentukan dengan menggunakan uji F. Kriteria: Model ini secara keseluruhan signifikan, dengan $p < 0,05$ [3]. Tabel 7 menampilkan hasil dari uji simultan.

Tabel 7. Hasil Uji Simultan (Uji F)

ANOVA ^a						
	Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2597327445314.168	3	865775815104.723	34.871	.000 ^b
	Residual	496562318860.824	20	24828115943.041		
	Total	3093889764174.992	23			

a. Dependent Variable: Y
Konsumsi RT
(Miliar Rp)

b. Predictors: (Constant), X3
Inflasi YoY
(%), X2
QRIS
(Juta Transaksi), X1
E-Money
(Miliar Rp)

Sumber: Data diolah oleh peneliti 2026

Nilai F hitung sebesar 34,87 dan p adalah 0,001, seperti yang ditunjukkan dalam Tabel 7. Konsumsi rumah tangga Indonesia selama periode 2020–2025 dipengaruhi secara signifikan oleh variabel transaksi uang elektronik (X1),

volume transaksi QRIS (X2), dan inflasi (X3) karena $p < 0,05$.

Nilai F-hitung yang sangat besar (34,87) mengindikasikan bahwa model regresi ini memiliki kekuatan penjelasan yang sangat tinggi secara keseluruhan.

Uji Koefisien Determinasi (R^2). Hasil uji koefisien determinasi disajikan dalam Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.916 ^a	.840	.815	157569.4004 019853600

a. Predictors: (Constant), X3

Inflasi YoY

(%), X2

QRIS

(Juta Transaksi), X1

E-Money

(Miliar Rp)

b. Dependent Variable: Y

Konsumsi RT

(Miliar Rp)

Sumber: Data diolah oleh peneliti 2026

Tabel 8 menunjukkan bahwa nilai R sebesar 0,916 menunjukkan bahwa ada korelasi yang sangat kuat antara variabel independen secara keseluruhan dan konsumsi rumah tangga swasta. Nilai R^2 sebesar 0,840 menunjukkan bahwa variabel transaksi uang elektronik, volume QRIS, dan inflasi dapat menyumbang 84,0% dari fluktuasi konsumsi rumah tangga swasta di Indonesia dari tahun 2020 hingga 2025. Nilai R^2 yang disesuaikan sebesar 0,815 menunjukkan bahwa daya prediksi model tetap sangat baik. 16,0 persen terakhir adalah hasil dari variabel yang tidak termasuk dalam model; ini termasuk suku bunga, ekspektasi konsumen, pendapatan per kapita, dan kebijakan fiskal [2].

Pembahasan

1. Pengaruh Transaksi E-Money terhadap Konsumsi Rumah Tangga

Hasil uji parsial menunjukkan bahwa transaksi e-money (X1) tidak berpengaruh signifikan secara parsial terhadap konsumsi rumah tangga ($t = 0,249$; $p = 0,806$), sehingga H_1 ditolak.

Secara umum, lemahnya pengaruh e-money dapat dijelaskan oleh hambatan adopsi dan transmisi yang tidak langsung. Temuan ini sejalan dengan teori hambatan adopsi teknologi dan teori transmisi tidak langsung melalui jumlah uang beredar (M2).

Ketidaksignifikan e-money dalam mendorong konsumsi dapat dijelaskan oleh beberapa faktor. Pertama, dari sisi sosial, rendahnya tingkat literasi teknologi dan inklusi keuangan—terutama pada masyarakat pedesaan, ibu rumah tangga, dan generasi gaptek—menghambat adopsi e-money dalam aktivitas belanja sehari-hari [9]. Keterbatasan infrastruktur dan jumlah merchant penerima e-money di luar kota-kota besar juga menyebabkan pengaruhnya terhadap konsumsi agregat menjadi terdilusi [13]. Kedua, secara teknis, [27] menjelaskan bahwa pengaruh e-money terhadap konsumsi bersifat tidak langsung melalui peningkatan jumlah uang beredar (M2) terlebih dahulu, sehingga model OLS statis dengan 24 observasi tidak mampu mendeteksi hubungan langsungnya.

Ketiga, perubahan metodologi pelaporan Bank Indonesia pada 2024 menyebabkan penurunan drastis nilai transaksi e-money yang dilaporkan, sehingga pola data menjadi tidak konsisten sepanjang periode penelitian [28]. Keempat, [12] menemukan bahwa dampak signifikan e-money terhadap konsumsi baru terlihat dalam jangka panjang menggunakan pendekatan dinamis VECM, yang berarti pengaruhnya bersifat kumulatif dan bukan instan. Dengan demikian, keterbatasan waktu dan penggunaan model OLS statis menjadi penyebab utama ketidaksignifikan e-money secara empiris dalam penelitian ini. Hasil ini sejalan dengan temuan empiris [13] dan [12] yang menyatakan bahwa pengaruh e-money terhadap konsumsi lebih dominan terlihat dalam jangka panjang menggunakan model dinamis VECM.

2. Pengaruh Volume Transaksi QRIS terhadap Konsumsi Rumah Tangga

Kemudahan dan kecepatan transaksi yang dihadirkan QRIS pada dasarnya mendorong peningkatan frekuensi maupun volume belanja masyarakat. Hasil uji parsial menunjukkan bahwa volume transaksi QRIS (X2) memiliki dampak positif dan signifikan terhadap konsumsi rumah tangga swasta ($t = 8,669$; $p < 0,001$), sehingga H2 diterima. Nilai t -hitung sebesar 8,669 merupakan yang tertinggi di antara semua variabel dan mencerminkan pengaruh yang sangat kuat dan konsisten dari pertumbuhan adopsi QRIS terhadap konsumsi masyarakat Indonesia. Hasil ini sejalan dengan prediksi teoritis UTAUT [27] dan Cashless Effect Theory [22].

Pengaruh QRIS terhadap konsumsi bekerja melalui beberapa jalur sekaligus. Pertama, QRIS menurunkan biaya transaksi secara drastis—eliminasi kebutuhan uang kembalian, pengurangan waktu antri, dan

kemudahan pembayaran di berbagai merchant—sehingga mendorong konsumen untuk bertransaksi lebih sering dan di lebih banyak tempat. Kedua, melalui mekanisme cashless effect [22], transaksi QRIS yang terasa abstrak secara psikologis membuat konsumen lebih longgar dalam pengeluaran. Ketiga, QRIS mendorong inklusi keuangan dengan memungkinkan merchant-merchant kecil dan informal menerima pembayaran digital, sehingga memperluas jangkauan konsumsi ke segmen ekonomi yang sebelumnya tidak terjangkau sistem pembayaran formal [16]. Faktor-faktor ini diperkuat oleh penelitian terdahulu yang sejalan. [15] membuktikan bahwa kemudahan penggunaan dan kepercayaan terhadap QRIS secara signifikan mendorong niat perilaku konsumen untuk terus bertransaksi. [14] juga menemukan pengaruh positif QRIS terhadap indeks penjualan riil di Sulawesi Selatan, yang mencerminkan peningkatan aktivitas konsumsi masyarakat. Di tingkat nasional, [16] dan [7] menegaskan bahwa digitalisasi dan perluasan adopsi QRIS memperkuat konsumsi masyarakat secara agregat. Pertumbuhan dari 5,46 juta menjadi 1.847 juta transaksi per kuartal [26] yang terjadi bersamaan dengan pemulihan konsumsi yang kuat menjadi bukti empiris yang sangat solid mengenai pengaruh positif dan signifikan ini.

3. Pengaruh Inflasi terhadap Konsumsi Rumah Tangga

Hasil uji parsial menunjukkan bahwa inflasi (X3) tidak berpengaruh signifikan secara parsial terhadap konsumsi rumah tangga ($t = 0,981$; $p = 0,338$), sehingga H3 ditolak. Secara teoritis, berdasarkan Teori Demand-Pull Inflation [20], semakin tinggi tingkat inflasi, daya beli riil masyarakat akan

semakin tergerus, sehingga keinginan untuk berbelanja menjadi berkurang. Meskipun demikian, hasil uji parsial dalam penelitian ini menunjukkan bahwa inflasi tidak terbukti berpengaruh signifikan.

Ketidaksignifikan inflasi dalam memengaruhi konsumsi dapat dijelaskan oleh beberapa faktor. Pertama, selama periode penelitian 2020–2025, pemerintah Indonesia sangat aktif menjalankan program stimulus ekonomi yang besar-besaran, mulai dari PEN, bansos, subsidi harga pangan dan energi, hingga insentif pajak. Program-program ini terbukti efektif menjaga dan bahkan meningkatkan daya beli masyarakat meskipun inflasi melonjak hingga 5,55% [19]. Kedua, tingkat inflasi Indonesia selama periode penelitian masih tergolong moderat secara internasional. Pada tingkat inflasi moderat, teori *anticipated consumption* berlaku, di mana konsumen justru mempercepat pembelian sebelum harga naik lebih tinggi, sehingga konsumsi tetap berjalan meskipun harga naik [29]. Ketiga, efek berlawanan dari dua fase ekstrem dalam periode penelitian (fase pandemi vs fase pemulihan pasca-pandemi) menciptakan hubungan yang tidak konsisten secara statistik. Hal ini juga dapat dijelaskan oleh keterbatasan model OLS statis dengan sampel terbatas yang seringkali tidak mampu membedakan pengaruh inflasi dari pengaruh variabel lain seperti kebijakan stimulus yang berlangsung dalam waktu bersamaan.

4. Pengaruh Simultan E-Money, QRIS, dan Inflasi terhadap Konsumsi Rumah Tangga

Hasil uji simultan menunjukkan F-hitung sebesar 34,87 dengan $p < 0,001$, sehingga secara simultan transaksi e-money, volume QRIS, dan inflasi berpengaruh signifikan terhadap konsumsi rumah tangga di Indonesia

periode 2020–2025, dan H4 diterima. Kontras yang menarik antara hasil parsial dan simultan ini—di mana secara parsial hanya QRIS yang signifikan, tetapi secara simultan ketiganya signifikan bersama—mengindikasikan adanya sinergi dan interaksi antar variabel yang membentuk ekosistem pengaruh yang lebih besar dari jumlah bagian-bagiannya.

Hasil ini sangat konsisten dengan Teori Kuantitas Uang Fisher ($MV = PT$) sebagai *grand theory* penelitian ini. Dalam kerangka teori tersebut, e-money memengaruhi M (memperluas agregat moneter), QRIS meningkatkan V (mempercepat kecepatan peredaran uang), QRIS berperan mempercepat V karena transaksi menjadi lebih cepat dan efisien. Sementara itu, inflasi merupakan representasi dari P (tingkat harga umum), dan konsumsi rumah tangga adalah T (volume transaksi final barang dan jasa). Sinergi antara perluasan uang elektronik, percepatan transaksi digital, dan fluktuasi harga inilah yang secara bersama-sama membentuk pengaruh yang komprehensif terhadap konsumsi.

Faktor-faktor yang memengaruhi konsumsi secara bersama-sama dalam penelitian ini adalah ekosistem pembayaran digital, kondisi makroekonomi, serta kebijakan fiskal pemerintah. Sinergi antara e-money, QRIS, dan inflasi membentuk pengaruh yang komprehensif terhadap konsumsi, lebih besar dari pengaruh parsial masing-masing variabel. Temuan ini didukung oleh penelitian [8] yang mengonfirmasi bahwa e-money, jumlah uang beredar, dan inflasi saling berinteraksi dalam membentuk dinamika ekonomi di Indonesia. [21] juga menemukan bahwa guncangan pada transaksi digital memiliki efek positif terhadap inflasi dan konsumsi di Indonesia. [7] dan [2] secara terpisah juga menegaskan bahwa digitalisasi sistem pembayaran dan

faktor makroekonomi secara bersama-sama membentuk lingkungan ekonomi yang sangat memengaruhi keputusan dan kemampuan konsumsi masyarakat Indonesia. Dengan demikian, meskipun secara parsial beberapa variabel tidak signifikan, interaksi simultan ketiga variabel dalam ekosistem ekonomi digital Indonesia terbukti mampu mendorong konsumsi rumah tangga secara signifikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, empat kesimpulan utama dapat dibuat tentang bagaimana inflasi, volume QRIS, dan transaksi uang elektronik memengaruhi konsumsi rumah tangga di Indonesia dari tahun 2020 hingga 2025.

Pertama, temuan penelitian menunjukkan bahwa transaksi uang elektronik (X1) tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap jumlah yang dikonsumsi oleh rumah tangga. Hal ini mengindikasikan bahwa pengaruh e-money terhadap konsumsi lebih bersifat tidak langsung dan kumulatif, sehingga dampaknya belum terlihat secara instan dalam model statis dengan data 24 observasi.

Kedua, volume transaksi QRIS (X2) terbukti berpengaruh positif dan signifikan secara parsial terhadap konsumsi rumah tangga. QRIS menjadi variabel yang paling dominan dan konsisten dalam mendorong konsumsi masyarakat Indonesia, didukung oleh kemudahan, kecepatan transaksi, serta dampak psikologis teori cashless effect yang memperkuat perilaku belanja.

Ketiga, inflasi (X3) tidak berpengaruh signifikan secara parsial terhadap konsumsi rumah tangga. Hal ini disebabkan oleh efektivitas kebijakan stimulus fiskal dan sosial pemerintah yang mampu menjaga daya beli masyarakat, serta tingkat inflasi yang masih tergolong moderat secara relatif.

Keempat, secara simultan, ketiga variabel (e-money, QRIS, dan inflasi) berdampak besar pada konsumsi rumah tangga. Hasil ini mengonfirmasi Teori Kuantitas Uang Fisher ($MV = PT$) yang menekankan sinergi antara perluasan moneter, kecepatan peredaran uang, dan tingkat harga dalam mendorong volume transaksi ekonomi.

Dengan demikian, untuk mendorong konsumsi rumah tangga di era digital, percepatan adopsi QRIS perlu terus diprioritaskan. Sementara itu, ekosistem e-money perlu dioptimalkan agar dampaknya dapat dirasakan secara lebih luas dan masif dalam jangka pendek maupun panjang.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, beberapa saran diajukan. Bagi Bank Indonesia dan Pemerintah, perluasan adopsi QRIS ke segmen informal, pedesaan, dan UMKM mikro perlu diprioritaskan mengingat QRIS terbukti secara empiris sebagai satu-satunya variabel yang secara konsisten dan kuat mendorong konsumsi. Kebijakan fiskal protektif—seperti subsidi, bansos, dan bantuan langsung tunai—terbukti efektif sebagai instrumen stabilisasi daya beli ketika terjadi tekanan inflasi, dan sebaiknya dipertahankan sebagai bagian dari paket kebijakan antisipatif. Bagi Pelaku Industri Fintech dan Perbankan Digital, e-money dan QRIS sebaiknya dipandang sebagai ekosistem komplementer—integrasi melalui fitur top-up otomatis e-money menggunakan QRIS dan paket bundling promosi dapat memperkuat sinergi keduanya dalam mendorong konsumsi digital. Investasi dalam perluasan jaringan merchant—khususnya di tier 2 dan tier 3 kota serta daerah rural—akan meningkatkan relevansi e-money terhadap konsumsi secara agregat. Bagi Peneliti Selanjutnya, sangat disarankan untuk

menambah jumlah observasi (N) dengan memperpanjang periode penelitian, menggunakan pendekatan estimasi dinamis seperti VECM atau ARDL untuk menangkap pengaruh jangka panjang e-money, serta menambahkan variabel kontrol seperti pendapatan per kapita dan suku bunga BI-Rate. Selain itu, penggunaan data panel tingkat provinsi sangat dianjurkan untuk menangkap heterogenitas adopsi QRIS antar wilayah di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Putri, N. A., Natalia, A. L., Agel, Malika, S. D., & Ruslan, D. (2026). Analisis konsumsi rumah tangga Indonesia berdasarkan pendapatan nasional tahun 2020-2024. *Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)*, 5(2).
- [2] Khairunnisa, et al. (2026). Perkembangan konsumsi rumah tangga Indonesia periode 2019–2024. *Jurnal Ekonomi Indonesia*, 15(1).
- [3] Najmi, et al. (2024). Pengaruh konsumsi rumah tangga terhadap PDB Indonesia: Analisis regresi OLS data triwulanan. *Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 13(2).
- [4] Yulius, H. (2024). Analisis Hukum Engel dan komposisi pengeluaran konsumsi rumah tangga. *Jurnal Ekonomi Terapan*, 6(1).
- [5] Prabasari, R. I., & Purnomo, D. (2024). Faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan ekonomi Provinsi Jawa Tengah 2019–2022. *Al Qalam*, 18(6), 4291.
- [6] Badan Pusat Statistik. (2025). PDB Triwulanan Atas Dasar Harga Berlaku Menurut Pengeluaran 2020–2025. Jakarta: BPS.
- [7] Toni, et al. (2024). Digitalisasi QRIS dan penguatan konsumsi masyarakat. *JEMB*, 5(2).
- [8] Puspitasari, D., Yunian, A. A., & Raharti, R. (2024). Dynamics of inflation in Indonesia: The role of CPI, e-money, money supply (M1), and exchange rate. *Jurnal Ilmiah Akuntansi dan Bisnis*, 9(1), 46–53.
<https://doi.org/10.38043/jiab.v9i1.4964>
- [9] Handayani, N. L. P. (2023). Optimalisasi sistem pembayaran QRIS dalam mewujudkan inklusi keuangan. *Jurnal Nuansa*, 1(3), 363–370.
- [10] Naibaho, E., Hodijah, S., & Bahri, Z. (2023). Pengaruh e-money, tingkat suku bunga dan inflasi terhadap jumlah uang beredar di Indonesia. *E-Journal Perdagangan Industri dan Moneter*, 11(3).
- [11] Rahmadani, S. A., Pratama, A. W., Yunita, N., & Panorama, M. (2023). Non-cash transactions and the money supply. *JIKO*, 8(2).
- [12] Misdarti. (2025). Pengaruh E-Commerce, E-Money, Pinjaman Online, Impor Barang Konsumsi, Inflasi dan Suku Bunga terhadap Pengeluaran Konsumsi Rumah Tangga di Indonesia. Skripsi, Universitas Jambi.
- [13] Sulistyaningrum, E., & Mulyati, S. (2022). Pengaruh transaksi e-money terhadap konsumsi rumah tangga di Indonesia. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 25(1).
- [14] Syamsuddin. (2024). Dampak pertumbuhan transaksi QRIS dan uang elektronik terhadap indeks penjualan riil di Sulawesi Selatan. *Jurnal MARSI*, 3(1).
- [15] Afianto, R. (2025). Analisis kepercayaan dan kemudahan penggunaan QRIS terhadap niat perilaku konsumen dalam bertransaksi digital. *Jurnal Bisnis Digital*, 3(1).

- [16] Adamy, H. B., Chaidir, T., & Suprpti, I. A. P. (2024). Analisis pengaruh e-money, alat pembayaran menggunakan kartu (APMK), dan QRIS terhadap jumlah uang beredar di Indonesia periode Juli 2020–Juli 2023. *Jurnal Konstanta*, 3(2), 1–20.
- [17] Ferlicia, S., Suhel, S., & Andaiyani, S. (2022). Non-Cash Instruments and Money Supply in Indonesia During Pandemic Covid-19. *Signifikan: Jurnal Ilmu Ekonomi*, 11(2), 383–398. <https://doi.org/10.15408/sjie.v11i2.2649>
- [18] Fitriani, A., & Achmawati, D. (2022). Dampak inflasi terhadap konsumsi rumah tangga di Indonesia. *Jurnal Ekonomi dan Kebijakan Publik*, 13(2), 201–212.
- [19] Ratu Purnama, H., Pramukti, A., & Rahman, Z. (2022). Inflasi, konsumsi rumah tangga dan pengaruhnya terhadap pertumbuhan ekonomi di Kota Makassar. *YUME: Journal of Management*, 5(3), 36–43.
- [20] Mankiw, N. G. (2009). *Macroeconomics* (7th ed.). Worth Publishers.
- [21] Setiawan, E., Wirandhika, D., & Purwanti, D. (2024). Analysis of the impact of digitalization of the financial sector on inflation in Indonesia. *Journal of Economics and Business*, 4(3), 365–376.
- [22] Schomburgk, L., et al. (2024). The cashless effect: How digital payments influence consumer spending. *Journal of Retailing*.
- [23] Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User acceptance of information technology: Toward a unified view. *MIS Quarterly*, 27(3), 425–478.
- [24] Utami, R. (2025). Dampak adopsi QRIS terhadap kinerja finansial pelaku usaha di Indonesia. *Jurnal Manajemen Keuangan*, 8(1).
- [25] Wijayati, H., Widhiyoga, G., & Rachmawati, I. (2024). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Anak Hebat Indonesia.
- [26] ASPI. (2025). *Statistik Transaksi QRIS Nasional Triwulanan 2020–2025*. Jakarta: ASPI.
- [27] Pratama, A., & Dewi, R. (2023). Mekanisme transmisi e-money terhadap konsumsi rumah tangga melalui jumlah uang beredar. *Jurnal Ekonomi Moneter Indonesia*, 5(2).
- [28] Bank Indonesia. (2024). *Statistik Sistem Pembayaran dan Infrastruktur Pasar Keuangan Indonesia 2024*. Jakarta: Bank Indonesia.
- [29] Artati, D., et al. (2025). Dampak inflasi terhadap daya beli dan pengelolaan keuangan rumah tangga di Indonesia. *Jurnal Ekonomi dan Keuangan*, 9(1).
- [30] Dewi, D. D., et al. (2023). *Metodologi Penelitian: Teori dan Praktik*. CV. Gita Lentera