

PENGARUH PEMBAYARAN QRIS DAN E-WALLET TERHADAP POLA BELANJA MAHASISWA

Ananda Chusnul Khotimah^{1,*}, Micha Fadilla Kusnaindar², dan Winda Carsika³

^{1,2,3}Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang,

Jl. Raya Puspitek, Buaran, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten 15310

E-mail: anandaachusnul@gmail.com¹, kfadilamica@gmail.com²,
windacharis445@gmail.com³

ABSTRAK

PENGARUH PEMBAYARAN QRIS DAN E-WALLET TERHADAP POLA BELANJA MAHASISWA.

Perkembangan teknologi finansial telah mendorong perubahan sistem pembayaran dari tunai menjadi non-tunai, salah satunya melalui penggunaan QRIS dan e-wallet. Mahasiswa sebagai generasi digital native merupakan kelompok yang cepat mengadopsi pembayaran digital karena kemudahan transaksi, kecepatan proses pembayaran, serta berbagai promosi yang ditawarkan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan QRIS dan e-wallet terhadap pola belanja mahasiswa. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan teknik survei melalui kuesioner skala Likert. Jumlah responden dalam penelitian ini adalah 49 mahasiswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah regresi linear berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan QRIS dan e-wallet berpengaruh signifikan terhadap pola belanja mahasiswa, baik secara parsial maupun simultan. Secara simultan, kedua variabel memberikan kontribusi sebesar 62,7% terhadap variasi pola belanja mahasiswa. Penelitian ini menegaskan pentingnya literasi keuangan digital bagi mahasiswa dalam mengendalikan perilaku konsumsi di era pembayaran digital.

Kata kunci: QRIS, e-wallet, pola belanja, mahasiswa, pembayaran digital

ABSTRACT

THE EFFECT OF QRIS AND E-WALLET PAYMENTS ON STUDENTS' SHOPPING BEHAVIOR.

The development of financial technology has transformed payment systems from cash-based to non-cash transactions, including the use of QRIS and e-wallets. Students, as digital natives, are among the fastest groups to adopt digital payment systems due to transaction convenience, speed, and promotional offers. This study aims to analyze the effect of QRIS and e-wallet usage on students' shopping behavior. This research employs a quantitative approach using a survey method with a Likert-scale questionnaire. The respondents of this study consist of 49 students. Data analysis was conducted using multiple linear regression. The results indicate that QRIS and e-wallet usage have a significant effect on students' shopping behavior, both partially and simultaneously. Simultaneously, both variables contribute 62.7% to the variation in students' shopping behavior. This study highlights the importance of digital financial literacy to help students control their consumption behavior in the digital payment era.

Keywords: QRIS, e-wallet, shopping behavior, students, digital payment

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berbagai aspek kehidupan telah diubah secara signifikan oleh kemajuan teknologi digital, termasuk sistem pembayaran. Untuk mempermudah dan mengintegrasikan berbagai layanan pembayaran digital, Bank Indonesia menetapkan standar nasional untuk pembayaran berbasis QR code, QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard).

Selain QRIS, e-wallet seperti GoPay, OVO, DANA, dan ShopeePay tumbuh pesat, terutama di kalangan siswa. Penting untuk menggunakan pembayaran digital adalah kemudahan penggunaan dan kecepatan transaksi. Karena mereka adalah generasi digital asli, siswa cenderung cepat menerima kemajuan teknologi ini.

Untuk berbagai kebutuhan, seperti makanan, transportasi, kebutuhan harian, dan belanja online, mahasiswa lebih sering menggunakan metode pembayaran digital. Penelitian sebelumnya (Fitriyani et al., 2022; Rahmah, 2023) menunjukkan bahwa teknologi pembayaran digital dapat mempengaruhi tingkat konsumsi dan pola belanja masyarakat, terutama kelompok usia muda yang adaptif terhadap perubahan teknologi. Fakta-fakta ini menimbulkan pertanyaan tentang seberapa besar penggunaan QRIS dan e-wallet memengaruhi pola belanja mahasiswa; apakah itu hanya memudahkan transaksi atau bahkan mendorong mereka untuk berbelanja lebih banyak. Oleh karena itu, penelitian ini sangat penting untuk memahami bagaimana penggunaan pembayaran digital memengaruhi gaya hidup dan pengelolaan keuangan mahasiswa.

1.1 Rumusan Masalah

1. Apakah penggunaan QRIS berpengaruh terhadap pola belanja mahasiswa?
2. Apakah penggunaan e-wallet berpengaruh terhadap pola belanja mahasiswa?
3. Apakah penggunaan QRIS dan e-wallet secara simultan berpengaruh terhadap pola belanja mahasiswa?

2.2 Tujuan Penelitian

1. Menganalisis pengaruh QRIS terhadap pola belanja mahasiswa.
2. Menganalisis pengaruh e-wallet terhadap pola belanja mahasiswa.
3. Mengukur pengaruh QRIS dan e-wallet terhadap pola belanja

mahasiswa secara simultan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 QRIS

Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) merupakan standar kode QR nasional yang dikembangkan oleh Bank Indonesia bekerja sama dengan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI). QRIS bertujuan untuk menyatukan berbagai metode pembayaran non-tunai berbasis QR code agar dapat digunakan secara interoperable, yaitu satu kode QR dapat menerima pembayaran dari berbagai penyedia jasa sistem pembayaran, baik bank maupun non-bank.

Penerapan QRIS diharapkan mampu meningkatkan efisiensi sistem pembayaran, mengurangi ketergantungan terhadap uang tunai, serta mendorong inklusi keuangan digital di Indonesia. Dengan QRIS, transaksi menjadi lebih praktis, cepat, aman, dan efisien, karena pengguna hanya perlu memindai kode QR menggunakan aplikasi pembayaran digital yang dimiliki tanpa harus membawa uang tunai.

Menurut Aprianti (2022), penggunaan QRIS terbukti mampu meningkatkan efisiensi transaksi konsumen, terutama dari sisi waktu dan kemudahan pembayaran. Selain itu, QRIS juga meminimalkan kesalahan transaksi serta meningkatkan transparansi pencatatan keuangan. Dalam konteks mahasiswa, QRIS mempermudah aktivitas pembayaran di berbagai tempat seperti kantin, toko buku, transportasi, dan platform daring, sehingga berpotensi memengaruhi perilaku konsumsi mereka.

Namun demikian, kemudahan yang ditawarkan QRIS juga dapat menimbulkan risiko perilaku konsumtif apabila tidak diimbangi dengan pengelolaan keuangan yang baik. Oleh karena itu, pemahaman terhadap dampak penggunaan QRIS menjadi penting, khususnya bagi mahasiswa sebagai kelompok pengguna aktif teknologi digital.

2.2 E-Wallet

E-wallet atau dompet digital merupakan layanan elektronik yang berfungsi untuk menyimpan uang dalam bentuk saldo elektronik serta digunakan sebagai alat pembayaran non-tunai. E-wallet memungkinkan pengguna melakukan berbagai transaksi seperti pembayaran barang dan jasa, pembelian pulsa, pembayaran tagihan, hingga transfer dana secara digital melalui aplikasi pada perangkat smartphone.

Perkembangan e-wallet di Indonesia sangat pesat seiring dengan meningkatnya penetrasi internet dan penggunaan smartphone, khususnya di kalangan generasi muda dan mahasiswa. E-wallet menawarkan berbagai keunggulan, seperti kemudahan penggunaan, kecepatan transaksi, serta adanya berbagai fitur tambahan seperti

riwayat transaksi dan promo.

Putri dan Sari (2023) menyatakan bahwa penggunaan e-wallet berpengaruh terhadap peningkatan perilaku konsumtif mahasiswa. Hal ini disebabkan oleh faktor kemudahan transaksi, ketersediaan promo cashback, diskon, serta program loyalitas yang mendorong pengguna untuk melakukan pembelian secara berulang. Selain itu, transaksi non-tunai sering kali membuat pengguna kurang merasakan pengeluaran secara nyata dibandingkan penggunaan uang tunai, sehingga kontrol terhadap pengeluaran menjadi berkurang.

Dalam konteks perilaku keuangan mahasiswa, e-wallet dapat memberikan manfaat apabila digunakan secara bijak, seperti mempermudah pencatatan keuangan dan mengurangi risiko kehilangan uang tunai. Namun, tanpa perencanaan keuangan yang baik, e-wallet berpotensi meningkatkan pengeluaran yang tidak terkontrol.

2.3 Pola Belanja Mahasiswa

Pola belanja mahasiswa merupakan kecenderungan atau kebiasaan mahasiswa dalam melakukan konsumsi barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan maupun keinginan. Pola belanja dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti pendapatan, gaya hidup, lingkungan sosial, serta kemudahan akses terhadap teknologi dan sistem pembayaran.

Menurut Nurdin (2021), kemudahan akses pembayaran digital, seperti e-wallet dan QRIS, mendorong mahasiswa untuk berbelanja secara impulsif. Hal ini terjadi karena proses pembayaran yang cepat dan praktis membuat mahasiswa kurang mempertimbangkan prioritas kebutuhan serta pengelolaan keuangan jangka panjang. Akibatnya, pengeluaran sering kali lebih besar dibandingkan dengan pemasukan yang dimiliki.

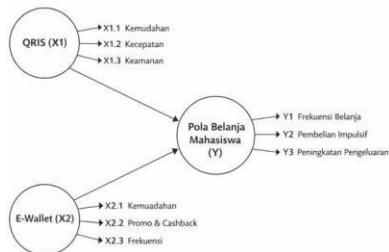
Mahasiswa sebagai kelompok usia produktif dan melek teknologi cenderung lebih mudah terpengaruh oleh tren, promo digital, dan gaya hidup konsumtif. Pola belanja yang tidak terkontrol dapat berdampak pada masalah keuangan, seperti kesulitan mengatur uang saku, ketergantungan pada promo, hingga rendahnya tingkat literasi keuangan.

Oleh karena itu, pemahaman mengenai pola belanja mahasiswa menjadi penting untuk mengetahui bagaimana penggunaan sistem pembayaran digital seperti QRIS dan e-wallet memengaruhi perilaku konsumsi mereka. Dengan pemahaman tersebut, diharapkan mahasiswa dapat lebih bijak dalam mengelola keuangan serta memanfaatkan teknologi pembayaran digital secara optimal.

2.4 Kerangka Pemikiran Penelitian

Berdasarkan teori dan penelitian terdahulu,

penggunaan QRIS dan e-wallet diduga berpengaruh terhadap pola belanja mahasiswa. Hubungan antarvariabel tersebut digambarkan dalam Gambar 1 (Model Penelitian).



Gambar 1. Model Penelitian 1

Dalam penelitian ini, model penelitian menunjukkan hubungan antara variabel independen dan variabel dependen, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1. QRIS (X1) dan E-Wallet (X2) adalah variabel independen, dan Pola Belanja Mahasiswa (Y) adalah variabel dependen.

Model penelitian ini dirancang untuk menjelaskan arah dan kekuatan pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara sistematis.

Tiga indikator digunakan untuk mengukur variabel QRIS (X1), yaitu kemudahan (X1.1), kecepatan (X1.2), dan keamanan (X1.3).

Ketiga indikator tersebut dipilih karena mencerminkan aspek utama yang dirasakan pengguna dalam penggunaan sistem pembayaran QRIS.

Variabel E-Wallet (X2) diukur dengan kemudahan (X2.1), promosi dan cashback (X2.2), dan frekuensi penggunaan (X2.3).

Indikator-indikator ini menggambarkan tingkat intensitas serta daya tarik penggunaan e-wallet di kalangan mahasiswa.

Selain itu, variabel Pola Belanja Mahasiswa (Y) ditentukan oleh metrik frekuensi belanja (Y1), pembelian impulsif (Y2), dan pengeluaran yang meningkat (Y3).

Indikator tersebut digunakan untuk mengidentifikasi perubahan perilaku konsumsi mahasiswa setelah menggunakan metode pembayaran digital.

Ada kemungkinan bahwa QRIS dan e-wallet mempengaruhi kebiasaan belanja siswa, menurut rancangan model penelitian.

Oleh karena itu, model penelitian ini menjadi dasar dalam pengujian hipotesis yang akan dianalisis menggunakan metode statistik.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, pendekatan kuantitatif digunakan bersama dengan survei. Penelitian ini bertujuan untuk menguji hipotesis dan mengukur hubungan sebab-akibat antara variabel penggunaan QRIS (X) dan e-wallet (X) terhadap pola belanja siswa (Y). Oleh karena itu, pendekatan kuantitatif dipilih. Analisis statistik digunakan untuk melakukan ini.

Untuk memberikan gambaran objektif tentang fenomena yang diteliti, data dikumpulkan secara langsung dari responden.

Selain itu, metode survei dipilih karena dapat menjangkau sejumlah besar responden dan memungkinkan pengumpulan data secara sistematis dan terorganisir.

Agar data yang dihasilkan dapat diolah secara kuantitatif, instrumen penelitian berupa kuesioner dirancang berdasarkan indikator masing-masing variabel.

3.2 Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel

Mahasiswa Universitas Pamulang yang menggunakan teknologi pembayaran digital adalah subjek penelitian ini. Peneliti menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pengambilan sampel berdasarkan standar tertentu, agar data yang mereka peroleh relevan dengan tujuan penelitian, mengingat populasi yang besar.

Kriteria responden adalah siswa yang pernah melakukan transaksi menggunakan QRIS dan aplikasi dompet digital (e-wallet). Metode ini menghasilkan jumlah responden sebanyak 49 siswa.

Teknik purposive sampling digunakan karena tidak semua siswa menggunakan layanan pembayaran digital secara aktif. Diharapkan responden yang dipilih dapat memberikan informasi yang relevan dengan variabel penelitian berdasarkan kriteria tersebut. Jumlah peserta dinilai cukup untuk menggambarkan karakteristik populasi penelitian ini dan memungkinkan analisis statistik.

3.3 Identifikasi dan Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini melibatkan dua jenis variabel, yaitu variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat) Variabel Independen 1 - QRIS (X) Merupakan standar kode QR nasional yang digunakan sebagai alat transaksi non-tunai. Variabel ini diukur melalui tiga indikator utama: kemudahan, kecepatan, dan keamanan.

Variabel Independen 2 - E-Wallet (X) Merupakan layanan elektronik untuk menyimpan saldo dan melakukan pembayaran melalui smartphone. Indikator yang digunakan meliputi kemudahan, adanya promosi dan cashback, serta frekuensi penggunaan oleh mahasiswa.

Variabel Dependen - Pola Belanja Mahasiswa (Y) Merupakan kecenderungan perilaku konsumsi mahasiswa dalam memenuhi kebutuhan maupun keinginan. Indikator pengukurnya terdiri dari frekuensi belanja, kecenderungan pembelian impulsif, dan peningkatan pengeluaran.

3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner secara daring. Kuesioner ini dirancang menggunakan Skala Likert, di mana responden memberikan penilaian terhadap serangkaian pernyataan terkait penggunaan pembayaran digital dan perilaku belanja mereka. Pilihan jawaban disediakan dalam rentang skor tertentu untuk mengukur tingkat persetujuan responden terhadap setiap indikator yang diuji.

3.5 Teknik Analisis Data

Untuk memastikan data yang dihasilkan akurat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, peneliti menggunakan beberapa tahap analisis data dengan bantuan perangkat lunak statistik

Uji Validitas dan Reliabilitas: Dilakukan untuk memastikan bahwa setiap butir pertanyaan dalam kuesioner benar-benar mampu mengukur variabel yang diteliti secara konsisten.

Statistik Deskriptif: Digunakan untuk memberikan gambaran mengenai karakteristik data, seperti nilai rata-rata (mean) dari setiap variabel yang diteliti.

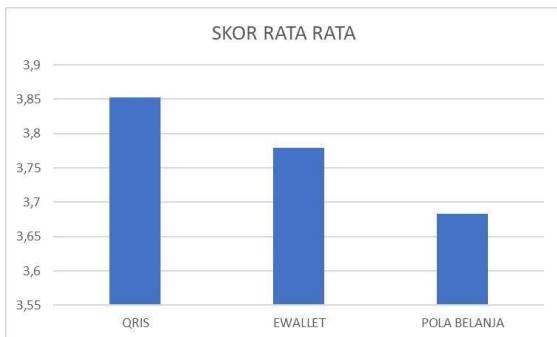
Analisis Regresi Linear Berganda: Merupakan teknik utama untuk menguji sejauh mana pengaruh variabel X dan X terhadap variabel Y, baik secara parsial maupun simultan.

Uji Koefisien Determinasi (R) Digunakan untuk mengukur seberapa besar persentase kontribusi variabel QRIS dan e-wallet dalam menjelaskan variasi pola belanja mahasiswa.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Statistik untuk Deskripsi

Gambar 2 menunjukkan hasil pengolahan data dari 49 responden, yang menunjukkan bahwa variabel QRIS memiliki nilai rata-rata tertinggi, diikuti oleh pola belanja mahasiswa dan e-wallet.



Gambar 2. Rata Rata Penelitian 1

Gambar 2 menunjukkan perbandingan nilai rata-rata dari tiga variabel penelitian: QRIS, -wallet, dan pola belanja mahasiswa.

Variabel QRIS memiliki nilai rata-rata tertinggi, yaitu 3,85, yang menunjukkan bahwa siswa sangat senang menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital karena mudah, cepat, dan aman.

Dengan nilai rata-rata 3,78, variabel e-wallet menunjukkan penggunaan e-wallet yang cukup tinggi, yang dipengaruhi oleh promosi dan cashback serta kemudahan transaksi. Sementara itu, variabel pola belanja mahasiswa memiliki nilai rata-rata 3,68, yang menunjukkan bahwa siswa cenderung berbelanja secara teratur, termasuk pembelian impulsif dan meningkatkan pengeluaran.

Hasil ini menunjukkan bahwa ada korelasi antara penggunaan pembayaran digital, terutama QRIS dan e-wallet, dan pola belanja mahasiswa.

4.2.1 Studi Regresi

Menurut hasil analisis regresi, penggunaan QRIS dan e-wallet memiliki dampak yang signifikan terhadap pola belanja mahasiswa. Secara bersamaan, kedua variabel bertanggung jawab atas 62,7% variasi pola belanja siswa. Faktor-faktor lain yang tidak termasuk dalam model penelitian memengaruhi siswa variasi.

Melalui analisis regresi, ditentukan bahwa pemanfaatan QRIS dan dompet elektronik secara signifikan mempengaruhi perilaku pengeluaran siswa. Lebih lanjut, temuan penyelidikan mengungkapkan bahwa adopsi kedua modalitas pembayaran ini tidak hanya berdampak pada frekuensi transaksi tetapi juga kecenderungan siswa untuk terlibat dalam perilaku pembelian impulsif. Ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa kenyamanan dan kecepatan transaksi yang disediakan oleh QRIS dan dompet elektronik dapat memotivasi mahasiswa untuk terlibat dalam kegiatan belanja lebih sering, seringkali tanpa pertimbangan yang memadai tentang implikasi bagi kesejahteraan finansial

mereka.

Namun, meskipun QRIS dan e-wallet memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pola belanja mahasiswa, faktor eksternal lainnya juga turut mempengaruhi. Salah satunya adalah pengaruh sosial, seperti teman sebaya, keluarga, dan tren yang berkembang di media sosial. Penelitian oleh Santoso dan Wijaya (2024) menyebutkan bahwa generasi muda, termasuk mahasiswa, cenderung dipengaruhi oleh tren digital dan rekomendasi dari influencer atau teman-teman mereka di media sosial, yang dapat memperkuat kecenderungan belanja impulsif.

4.3 Percakapan

Penelitian sebelumnya menemukan bahwa pembayaran digital yang mudah dan cepat dapat meningkatkan belanja dan perilaku konsumtif mahasiswa. Oleh karena itu, memahami keuangan digital adalah bagian penting dari membantu siswa mengendalikan pengeluaran mereka. Dalam dialog harian, siswa sering membahas keuntungan praktis yang terkait dengan pemanfaatan QRIS dan e-wallet dalam kehidupan sehari-hari mereka, termasuk kenyamanan transaksi, ketersediaan promosi menarik, dan kecepatan pembayaran yang meningkatkan efisiensi pengalaman berbelanja.

Misalnya, banyak mahasiswa menyatakan bahwa mereka mendapat manfaat dari insentif cashback atau diskon yang ditawarkan oleh penyedia layanan e-wallet, yang pada gilirannya merangsang perilaku pembelian impulsif yang lebih sering. Namun demikian, konsekuensi dari kenyamanan ini bisa beragam. Di satu sisi, mahasiswa melaporkan rasa organiasi yang tinggi mengenai transaksi keuangan dan pengeluaran mereka. Sebaliknya, ada individu yang menyatakan keprihatinan bahwa metode pembayaran digital menyebabkan kurangnya fokus pada rencana keuangan bulanan mereka, sehingga membuat mereka lebih rentan terhadap pengeluaran yang berlebihan.

Wacana ini menggaris bawahi pentingnya literasi keuangan digital, yang dapat memberdayakan siswa untuk mengelola transaksi mereka dengan lebih bijaksana dan mengurangi risiko konsumsi yang tidak diatur.

5. KESIMPULAN

Berikut adalah kesimpulan mendalam dan komprehensif dari hasil penelitian tersebut mengenai pengaruh pembayaran QRIS dan e-wallet terhadap pola belanja mahasiswa:

1. Pengaruh Signifikan terhadap Pola Belanja

Penelitian ini menemukan bahwa pola belanja siswa secara parsial dipengaruhi oleh penggunaan QRIS.

Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan jumlah waktu yang dihabiskan siswa untuk menggunakan QRIS dikaitkan dengan peningkatan kecenderungan mereka untuk mengubah cara mereka bertransaksi dan mengelola pengeluaran.

Selain itu, faktor e-wallet, yang telah terbukti secara independen memengaruhi cara siswa membeli barang dan jasa, adalah bahwa mereka memberikan kemudahan pembayaran yang membuat siswa lebih mudah melakukan transaksi kapan saja dan di mana saja.

Secara bersamaan, QRIS dan e-wallet memberikan kontribusi 62,7% terhadap variasi pola belanja siswa. Persentase ini menunjukkan bahwa keberadaan dan frekuensi sistem pembayaran digital memengaruhi sebagian besar perubahan pola belanja siswa.

2. Transformasi Perilaku Konsumen Digital

Mahasiswa tidak lagi menggunakan uang tunai karena kemudahan transaksi dan kecepatan teknologi pembayaran digital. Perubahan ini menunjukkan bahwa siswa telah berubah karena teknologi finansial semakin menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari mereka.

Transaksi sehari-hari seperti membeli makanan dan transportasi menjadi lebih mudah dengan penggunaan alat pembayaran ini, tetapi mereka juga mendorong perilaku pembelian impulsif, atau belanja tanpa rencana.

Selain itu, situasi ini terjadi karena pembayaran yang cepat sering kali mengurangi waktu yang dihabiskan untuk mempertimbangkan sesuatu sebelum membeli sesuatu.

Faktor utama yang mendorong siswa untuk berbelanja secara berulang adalah insentif seperti promosi cashback dan diskon dari penyedia e-wallet.

Strategi promosi ini secara tidak langsung meningkatkan intensitas konsumsi mahasiswa, meskipun tidak selalu dibutuhkan.

3. Analisis Indikator Variabel

QRIS (X1): Variabel ini menerima nilai rata-rata tertinggi sebesar 3,85 karena siswa sangat mengapresiasi fitur kemudahan, kecepatan, dan keamanan.

Ini menunjukkan bahwa siswa sangat menyukai penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran utama.

E-Wallet (X2): Frekuensi transaksi yang tinggi dan promosi yang menarik, dengan nilai rata-rata 3,78, mendorong penggunaan.

Hal ini menunjukkan bahwa promosi sangat penting dalam mempertahankan loyalitas mahasiswa terhadap e-wallet.

Pola Belanja (Y): Nilai rata-rata 3,68 menunjukkan bahwa pengeluaran yang nyata lebih banyak karena menggunakan teknologi finansial.

Agar keuangan mahasiswa tidak terpengaruh, peningkatan ini harus dipertimbangkan.

4. Tantangan dalam Pengelolaan Keuangan

Mahasiswa sering kurang merasakan "kehilangan" uang secara fisik saat bertransaksi non-tunai daripada saat menggunakan uang tunai, sehingga mereka kurang memiliki kontrol atas pengeluaran mereka. Pengeluaran yang tidak terencana dan sulit dikendalikan dapat terjadi dalam situasi ini.

Selain variabel teknologi, pola belanja ini juga dipengaruhi oleh hal-hal yang datang dari luar, seperti kebiasaan orang lain, keluarga, dan tren baru di media sosial.

Perilaku konsumsi siswa juga dipengaruhi oleh tekanan sosial dan gaya hidup digital.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. N. Aprianti, "Analisis Pengaruh Penggunaan QRIS terhadap Perilaku Konsumen," *Jurnal Manajemen dan Bisnis*, vol. 9, no. 2, pp. 112–120, 2022.
- [2]. R. Fitriyani, A. Prasetyo, dan D. Hasanah, "Pengaruh Penggunaan E-Wallet terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa," *Jurnal Ekonomi Digital*, vol. 3, no. 1, pp. 45–53, 2022.
- [3]. A. Rahmah, "Pengaruh Teknologi Pembayaran Digital terhadap Pola Konsumsi Generasi Z," *Jurnal Ekonomi dan Keuangan*, vol. 11, no. 3, pp. 301–310, 2023.
- [4]. E. Putri dan N. Sari, "E-Wallet Usage and Spending Behavior among College Students," *Journal of Digital Economy*, vol. 5, no. 4, pp. 210–219, 2023.
- [5]. M. Nurdin, "Digital Payment System and Youth Financial Behavior," *International Journal of Finance and Business*, vol. 8, no. 2, pp. 88–97, 2021.
- [6]. L. Safitri, "QRIS Adoption in Higher Education: Opportunities and Challenges," *Journal of Financial Technology*, vol. 6, no. 1, pp. 55–64, 2022.
- [7]. R. Y. Santoso dan H. Wijaya, "The Impact of Digital Payment Systems on Impulsive Buying Behavior," *International Journal of Business and Technology*, vol. 9, no. 1, pp. 25–36, 2024.
- [8]. A. Rahmah, "Pengaruh Teknologi Pembayaran Digital terhadap Pola Konsumsi Generasi Z," *Jurnal Ekonomi dan Keuangan*, vol. 11, no. 3, pp. 301–310, 2023.
- [9]. L. Safitri, "QRIS Adoption in Higher Education: Opportunities and Challenges," *Journal of Financial Technology*, vol. 6, no. 1, pp. 55–64, 2022.