

SKRIPSI

**PENGARUH PENGETAHUAN, KEMUDAHAN, KEAMANAN,
MANFAAT, DAN PROMO PENGGUNAAN QRIS TERHADAP
PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA UNIVERSITAS
HASANUDDIN MAKASSAR**

RADEN NAYU WARDAH I'TAZZAH R. TJIE

A021201127



**DEPARTEMEN MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR**

2024

SKRIPSI

**PENGARUH PENGETAHUAN, KEMUDAHAN, KEAMANAN,
MANFAAT, DAN PROMO PENGGUNAAN QRIS TERHADAP
PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA UNIVERSITAS
HASANUDDIN MAKASSAR**

Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Ekonomi

disusun dan diajukan oleh

RADEN NAYU WARDAH I'TAZZAH R. TJIE

A021201127



kepada

**DEPARTEMEN MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR**

2024

SKRIPSI

PENGARUH PENGETAHUAN, KEMUDAHAN, KEAMANAN, MANFAAT, DAN PROMO PENGGUNAAN QRIS TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA UNIVERSITAS HASANUDDIN MAKASSAR

disusun dan diajukan oleh

RADEN NAYU WARDAH I'TAZZAH R. TJIE

A021201127

telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Makassar, 16 Januari 2024

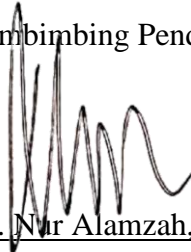
Pembimbing Utama



Prof. Dr. H. Abdul Rakhman Laba, S.E., MBA.

NIP. 196301251989101001

Pembimbing Pendamping



Dr. Nur Alamzah, S.E., M.Si.

NIP. 197512202009121001

Ketua Departemen Manajemen

Fakultas Ekonomi dan Bisnis

Universitas Hasanuddin



Dr. Andi Aswan, S.E., MBA., M.Phil.

NIP. 197705102006041003

SKRIPSI

PENGARUH PENGETAHUAN, KEMUDAHAN, KEAMANAN, MANFAAT, DAN PROMO PENGGUNAAN QRIS TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA UNIVERSITAS HASANUDDIN MAKASSAR




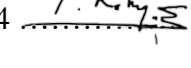
disusun dan diajukan oleh

RADEN NAYU WARDAH I'TAZZAH R. TJIE
A021201127

telah dipertahankan dalam sidang ujian skripsi
pada tanggal **07 Februari 2024** dan
dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

Meyetujui,

Panitia Penguji

No.	Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Prof. Dr. H. Abdul Rakhman Laba, S.E., MBA.	Ketua	1 
2.	Dr. Nur Alamzah, S.E., M.Si.	Sekretaris	2 
3.	Prof. Dr. H. Syamsu Alam, S.E., M.Si., CIPM., CWM.	Anggota	3 
4.	Dr. Fauzi R. Rahim, S.E., M.Si., CFP., AEPP.	Anggota	4 



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Raden Nayu Wardah I'tazzah R. Tjie

NIM : A021201127

Departemen/Program Studi : Manajemen

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang berjudul:

**PENGARUH PENGETAHUAN, KEMUDAHAN, KEAMANAN,
MANFAAT, DAN PROMO PENGGUNAAN QRIS TERHADAP
PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR**

adalah karya ilmiah saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya, di dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut dan diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 25 Ayat 2 dan Pasal 70).

Makassar, 16 Januari 2024

Yang membuat pernyataan,



Raden Nayu Wardah I'tazzah R. Tjie

PRAKATA

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh...

Alhamdulillah Rabbil 'Aalamiin, segala puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat, taufik, hidayah, dan inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan, Keamanan, Manfaat, dan Promo Penggunaan QRIS Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Universitas Hasanuddin Makassar". Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ekonomi pada program sarjana di Departemen Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin. Tak lupa pula salam dan shalawat senantiasa dicurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat, dan para pengikutnya yang senantiasa menjadi sumber inspirasi dan suri tauladan terbaik bagi umatnya, terkhusus bagi peneliti.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti telah berusaha semaksimal mungkin untuk memberikan hasil yang terbaik. Peneliti juga mendapatkan berbagai dukungan, bimbingan, dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua tercinta dan tersayang, Ayahanda dr. Raden Mohctar A. R. Tjje dan Ibunda Iin Idrus yang senantiasa memberikan doa, nasihat, dukungan, dan semangat dalam menempuh jenjang pendidikan.

2. Saudara-saudariku tersayang, dr. Raden Muhammad Tahta Diningrat R. Tjie dan Raden Nayu Annisa R. Tjie, S.T., yang senantiasa memberikan dukungan, bantuan, dan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
3. Dr. Andi Aswan, S.E., MBA., M.Phil., selaku Ketua Departemen Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin.
4. Bapak Prof. Dr. H. Abdul Rakhman Laba, S.E., MBA. sebagai dosen pembimbing I dan Bapak Dr. Nur Alamzah, S.E., M.Si. sebagai dosen pembimbing II, atas waktu yang telah diluangkan dalam memberikan bimbingan, pengarahan, serta saran dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Prof. Dr. H. Syamsu Alam, S.E., M.Si., CIPM., CWM. dan Bapak Dr. Fauzi R. Rahim, S.E., M.Si., CRP., AEPP., sebagai dosen tim penguji atas waktu yang telah diluangkan dalam memberikan arahan dan saran perbaikan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Abdullah Sanusi, SE., MBA., Ph.D., selaku dosen pembimbing akademik atas berbagai saran dan bantuannya selama menjalankan masa studi di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin.
7. Bapak-Ibu Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin yang selama ini telah banyak memberikan ilmu selama masa perkuliahan.
8. Bapak-Ibu Staf dan Karyawan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin yang telah membantu peneliti dalam kelancaran pengurusan akademik.
9. Pria yang bernama Muhammad Fauzarrhman Yusuf, S.H., yang senantiasa mendampingi peneliti dalam suka dan duka.
10. Sahabat peneliti sejak SMP yang bernama Nadila Putriani, yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.

11. Sahabat peneliti yang bernama Ira A. Sahra, yang senantiasa menemani dan memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
12. Hiro dan keluarga yang senantiasa membawa kebahagiaan bagi peneliti.
13. Sahabat-Sahabat SMA “Baper Squad” yang senantiasa memberikan motivasi kepada peneliti.
14. Teman-teman KKNT Punaga “Tempe Lovers” yang senantiasa memberikan semangat kepada peneliti.
15. Teman-teman kuliah seangkatan "ABSOLUT" yang senantiasa memberikan semangat selama proses perkuliahan.
16. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti menerima segala saran dan kritik yang membangun demi menyempurnakan penelitian ini. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Makassar, 16 Januari 2024



Raden Nayu Wardah I'tazzah R. Tjie

ABSTRAK

Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan, Keamanan, Manfaat, dan Promo Penggunaan QRIS Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Universitas Hasanuddin Makassar

The Influence of Knowledge, Ease of Use, Safety, Benefits, and Promos of using QRIS on the Consumptive Behavior of Hasanuddin University Makassar Students

Raden Nayu Wardah I'tazzah R. Tjie

Abdul Rakhman Laba

Nur Alamzah

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pengetahuan, kemudahan, keamanan, manfaat, dan promo penggunaan QRIS terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Universitas Hasanuddin Makassar secara parsial dan simultan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian survei. Sampel dipilih dengan metode *purposive sampling* dengan total sampel sebanyak 100 responden. Sumber data dalam penelitian ini adalah data primer yang diperoleh langsung dari penyebaran kuesioner kepada sejumlah responden dan data sekunder yang diperoleh dari buku, skripsi, jurnal, dokumen resmi pemerintah, dan *website*. Teknik analisis data menggunakan uji instrumen, uji asumsi klasik, analisis regresi linier berganda, dan uji hipotesis dengan menggunakan aplikasi SPSS 26. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, pengetahuan, kemudahan, keamanan, dan promo penggunaan QRIS tidak memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap perilaku konsumtif. Sedangkan, manfaat penggunaan QRIS memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap perilaku konsumtif, serta pengetahuan, kemudahan, keamanan, manfaat, dan promo penggunaan QRIS berpengaruh secara simultan terhadap perilaku konsumtif.

Kata Kunci: Pengetahuan, Kemudahan, Keamanan, Manfaat, Promo, Penggunaan QRIS, Perilaku Konsumtif.

ABSTRACT

The Influence of Knowledge, Ease of Use, Safety, Benefits, and Promos of using QRIS on the Consumptive Behavior of Hasanuddin University Makassar Students

Raden Nayu Wardah I'tazzah R. Tjie

Abdul Rakhman Laba

Nur Alamzah

This research aims to determine the influence of knowledge, ease of use, safety, benefits, and promos of using QRIS on the consumptive behavior of Hasanuddin University Makassar students partially and simultaneously. This research uses a quantitative approach with a survey research type. The sample was selected using a purposive sampling method with a total sample of 100 respondents. Data sources in this research include primary data obtained directly from distributing questionnaires to a number of respondents and secondary data obtained from books, theses, journals, official government documents and websites. Data analysis techniques uses instrument testing, classical assumption testing, multiple linear regression analysis, and hypothesis testing using SPSS 26. The results of this study shows knowledge, ease of use, safety, and promos of using QRIS do not have a significant positive influence on consumptive behavior. Meanwhile, benefits of using QRIS have a significant positive influence on consumptive behavior, and knowledge, ease of use, safety, benefits, and promos of using QRIS have a simultaneous effect on consumptive behavior.

Keywords: *Knowledge, Ease of Use, Safety, Benefits, Promos, Use Of QRIS, Consumptive Behavior.*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK.....	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	8
1.4.2 Manfaat Praktis.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Tinjauan Teori.....	10
2.1.1 Sistem Pembayaran.....	10
2.1.1.1 Pengertian Sistem Pembayaran.....	10

2.1.1.2	Jenis-Jenis Sistem Pembayaran.....	11
2.1.2	<i>Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)</i>	12
2.1.2.1	Pengertian QRIS.....	12
2.1.2.2	Metode QRIS.....	14
2.1.2.3	Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) QRIS.....	16
2.1.3	Pengetahuan.....	17
2.1.3.1	Pengertian Pengetahuan.....	17
2.1.3.2	Indikator Pengetahuan.....	18
2.1.4	Kemudahan.....	19
2.1.4.1	Pengertian Kemudahan.....	19
2.1.4.2	Indikator Kemudahan.....	20
2.1.5	Keamanan.....	22
2.1.5.1	Pengertian Keamanan.....	22
2.1.5.2	Indikator Keamanan.....	23
2.1.6	Manfaat.....	24
2.1.6.1	Pengertian Manfaat.....	24
2.1.6.2	Indikator Manfaat.....	25
2.1.7	Promo.....	26
2.1.7.1	Pengertian Promo.....	26
2.1.7.2	Indikator Promo.....	27
2.1.8	Perilaku Konsumtif.....	28
2.1.8.1	Pengertian Perilaku Konsumtif.....	28
2.1.8.2	Indikator Perilaku Konsumtif.....	29
2.1.8.3	Faktor-Faktor yang Memengaruhi Perilaku Konsumtif.....	29
2.2	Tinjauan Empirik.....	33
2.3	Kerangka Pemikiran.....	51

	2.4 Hipotesis Penelitian.....	54
BAB III	METODE PENELITIAN.....	56
	3.1 Jenis Penelitian.....	56
	3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	57
	3.2.1 Lokasi Penelitian.....	57
	3.2.2 Waktu Penelitian.....	57
	3.3 Populasi dan Sampel.....	58
	3.3.1 Populasi.....	58
	3.3.2 Sampel.....	58
	3.4 Sumber Data.....	60
	3.4.1 Data Primer.....	60
	3.4.2 Data Sekunder.....	60
	3.5 Teknik <i>Sampling</i>	60
	3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	61
	3.6.1 Kuesioner/Angket.....	61
	3.6.2 Metode Dokumentasi.....	62
	3.7 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	63
	3.7.1 Variabel Penelitian.....	63
	3.7.1.1 Variabel Independen (Bebas).....	63
	3.7.1.2 Variabel Dependen (Terikat).....	63
	3.7.2 Definisi Operasional Variabel.....	64
	3.8 Instrumen Penelitian.....	67
	3.9 Teknik Analisis Data.....	70
	3.9.1 Uji Instrumen.....	70
	3.9.1.1 Uji Reliabilitas.....	70
	3.9.1.2 Uji Validitas.....	71

3.9.2 Uji Asumsi Klasik.....	72
3.9.2.1 Uji Normalitas.....	72
3.9.2.2 Uji Multikolinieritas.....	72
3.9.2.3 Uji Heteroskedastisitas.....	73
3.9.3 Uji Regresi.....	73
3.9.3.1 Analisis Regresi Linier Berganda.....	73
3.9.4 Uji Hipotesis.....	75
3.9.4.1 Koefisien Determinasi (R^2).....	75
3.9.4.2 Uji F (Uji Simultan).....	76
3.9.4.3 Uji T (Uji Parsial).....	76
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	78
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	78
4.1.1 Profil Singkat Universitas Hasanuddin.....	78
4.1.2 Visi, Misi, dan Nilai Universitas Hasanuddin.....	79
4.2 Gambaran Umum Responden.....	80
4.2.1 Gambaran Umum Responden Berdasarkan Usia.....	80
4.2.2 Gambaran Umum Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	81
4.2.3 Gambaran Umum Responden Berdasarkan Asal Fakultas.....	82
4.2.4 Gambaran Umum Responden Berdasarkan Jenjang Pendidikan yang Sedang Ditempuh.....	83
4.2.5 Gambaran Umum Responden Berdasarkan Angkatan...84	
4.2.6 Gambaran Umum Responden Berdasarkan Kisaran Pendapatan Orang Tua/Wali per Bulan.....	85
4.2.7 Gambaran Umum Responden Berdasarkan Jenis Layanan QRIS yang Digunakan.....	86

4.3 Hasil Analisis Data.....	87
4.3.1 Uji Instrumen.....	87
4.3.1.1 Uji Reliabilitas.....	87
4.3.1.2 Uji Validitas.....	88
4.3.2 Uji Asumsi Klasik.....	92
4.3.2.1 Uji Normalitas.....	92
4.3.2.2 Uji Multikolinearitas.....	94
4.3.2.3 Uji Heteroskedastisitas.....	96
4.3.3 Analisis Regresi Linier Berganda.....	99
4.3.4 Uji Hipotesis.....	103
4.3.4.1 Koefisien Determinasi (R^2).....	103
4.3.4.2 Uji F (Uji Simultan).....	104
4.3.4.3 Uji T (Uji Parsial).....	105
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian.....	109
4.4.1 Hasil Pengujian Hipotesis Pengaruh Pengetahuan Penggunaan QRIS Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Universitas Hasanuddin Makassar (H1).....	109
4.4.2 Hasil Pengujian Hipotesis Pengaruh Kemudahan Penggunaan QRIS Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Universitas Hasanuddin Makassar (H2).....	111
4.4.3 Hasil Pengujian Hipotesis Pengaruh Keamanan Penggunaan QRIS Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Universitas Hasanuddin Makassar (H3).....	112
4.4.4 Hasil Pengujian Hipotesis Pengaruh Manfaat Penggunaan QRIS Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Universitas Hasanuddin Makassar (H4).....	114
4.4.5 Hasil Pengujian Hipotesis Pengaruh Promo Penggunaan QRIS Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Universitas Hasanuddin Makassar (H5).....	115

	4.4.6 Hasil Pengujian Hipotesis Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan, Keamanan, Manfaat, dan Promo Penggunaan QRIS Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Universitas Hasanuddin Makassar Secara Simultan (H6).....	117
BAB V	PENUTUP.....	118
	5.1 Kesimpulan.....	118
	5.2 Saran.....	120
	DAFTAR PUSTAKA.....	121
	LAMPIRAN.....	133

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tinjauan Empirik.....	43
Tabel 3.1	Waktu Penelitian.....	57
Tabel 3.2	Skala Interval.....	62
Tabel 3.3	Definisi Operasional Variabel X.....	66
Tabel 3.4	Definisi Operasional Variabel Y.....	67
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Instrumen Variabel X.....	68
Tabel 3.6	Kisi-Kisi Instrumen Variabel Y.....	69
Tabel 4.1	Responden Berdasarkan Usia.....	80
Tabel 4.2	Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	81
Tabel 4.3	Responden Berdasarkan Asal Fakultas.....	82
Tabel 4.4	Responden Berdasarkan Jenjang Pendidikan yang Sedang Ditempuh.....	83
Tabel 4.5	Responden Berdasarkan Angkatan.....	84
Tabel 4.6	Responden Berdasarkan Kisaran Pendapatan Orang Tua/Wali per Bulan.....	85
Tabel 4.7	Responden Berdasarkan Jenis Layanan QRIS yang Digunakan..	86
Tabel 4.8	Hasil Uji Reliabilitas.....	87
Tabel 4.9	Hasil Uji Validitas.....	90
Tabel 4.10	Hasil Uji Normalitas.....	93
Tabel 4.11	Hasil Uji Multikolinearitas.....	94
Tabel 4.12	Hasil Uji Heteroskedastisitas.....	97
Tabel 4.13	Hasil Uji Heteroskedastisitas Setelah Menggunakan Uji White...	98
Tabel 4.14	Hasil Analisis Regresi Linier Berganda.....	100
Tabel 4.15	Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2).....	103
Tabel 4.16	Hasil Uji F (Uji Simultan).....	104
Tabel 4.17	Hasil Uji T (Uji Parsial).....	106
Tabel 6.1	Kuesioner Penelitian.....	135
Tabel 6.2	Data Kuesioner Responden untuk Variabel Pengetahuan Penggunaan QRIS (X1).....	144
Tabel 6.3	Data Kuesioner Responden untuk Variabel Kemudahan Penggunaan QRIS (X2).....	147
Tabel 6.4	Data Kuesioner Responden untuk Variabel Keamanan Penggunaan QRIS (X3).....	150
Tabel 6.5	Data Kuesioner Responden untuk Variabel Manfaat Penggunaan QRIS (X4).....	152
Tabel 6.6	Data Kuesioner Responden untuk Variabel Promo Penggunaan QRIS (X5).....	155
Tabel 6.7	Data Kuesioner Responden untuk Variabel Perilaku Konsumtif (Y).....	158
Tabel 6.8	r Tabel untuk $df = 91 - 100$	161
Tabel 6.9	<i>Chi-Square</i> untuk $df = 91 - 100$	161
Tabel 6.10	F Tabel.....	162
Tabel 6.11	T Tabel.....	162

Tabel 6.12 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Pengetahuan Penggunaan QRIS (X1).....	163
Tabel 6.13 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Kemudahan Penggunaan QRIS (X2).....	163
Tabel 6.14 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Keamanan Penggunaan QRIS (X3).....	163
Tabel 6.15 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Manfaat Penggunaan QRIS (X4).....	163
Tabel 6.16 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Promo Penggunaan QRIS (X5).....	164
Tabel 6.17 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Perilaku Konsumtif (Y).....	164
Tabel 6.18 Hasil Uji Validitas Variabel Pengetahuan Penggunaan QRIS (X1).....	164
Tabel 6.19 Hasil Uji Validitas Variabel Kemudahan Penggunaan QRIS (X2).....	165
Tabel 6.20 Hasil Uji Validitas Variabel Keamanan Penggunaan QRIS (X3).....	165
Tabel 6.21 Hasil Uji Validitas Variabel Manfaat Penggunaan QRIS (X4).....	166
Tabel 6.22 Hasil Uji Validitas Variabel Promo Penggunaan QRIS (X5).....	166
Tabel 6.23 Hasil Uji Validitas Variabel Perilaku Konsumtif (Y).....	167
Tabel 6.24 Hasil Uji Normalitas.....	167
Tabel 6.25 Hasil Uji Multikolinearitas.....	168
Tabel 6.26 Hasil Uji Heteroskedastisitas.....	168
Tabel 6.27 Hasil Uji Heteroskedastisitas Setelah Menggunakan Uji White..	169
Tabel 6.28 Hasil Analisis Regresi Linier Berganda.....	169
Tabel 6.29 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2).....	169
Tabel 6.30 Hasil Uji F (Uji Simultan).....	170
Tabel 6.31 Hasil Uji T (Uji Parsial).....	170
Tabel 6.32 Hasil Wawancara Informan 1.....	173
Tabel 6.33 Hasil Wawancara Informan 2.....	176
Tabel 6.34 Hasil Wawancara Informan 3.....	179
Tabel 6.35 Hasil Wawancara Informan 4.....	182
Tabel 6.36 Hasil Wawancara Informan 5.....	185

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Jumlah <i>Merchant</i> QRIS.....	3
Gambar 1.2	Jumlah <i>User</i> QRIS.....	4
Gambar 2.1	Kerangka Pemikiran.....	54
Gambar 6.1	Bukti Penelitian 1.....	188
Gambar 6.2	Bukti Penelitian 2.....	188
Gambar 6.3	Bukti Penelitian 3.....	188
Gambar 6.4	Bukti Penelitian 4.....	188
Gambar 6.5	Bukti Penelitian 5.....	188
Gambar 6.6	Bukti Penelitian 6.....	188
Gambar 6.7	Bukti Penelitian 7.....	189
Gambar 6.8	Bukti Penelitian 8.....	189
Gambar 6.9	Bukti Penelitian 9.....	189
Gambar 6.10	Bukti Penelitian 10.....	189
Gambar 6.11	Bukti Penelitian 11.....	189
Gambar 6.12	Bukti Penelitian 12.....	189
Gambar 6.13	Bukti Penelitian 13.....	190
Gambar 6.14	Bukti Penelitian 14.....	190
Gambar 6.15	Bukti Penelitian 15.....	190
Gambar 6.16	Bukti Penelitian 16.....	190
Gambar 6.17	Bukti Penelitian 17.....	190
Gambar 6.18	Bukti Penelitian 18.....	190
Gambar 6.19	Bukti Penelitian 19.....	191
Gambar 6.20	Bukti Penelitian 20.....	191
Gambar 6.21	Bukti Penelitian 21.....	191
Gambar 6.22	Bukti Penelitian 22.....	191

Gambar 6.23 Bukti Penelitian 23.....	191
Gambar 6.24 Bukti Penelitian 24.....	191
Gambar 6.25 Bukti Penelitian 25.....	192
Gambar 6.26 Bukti Penelitian 26.....	192

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Biodata.....	133
Lampiran 2	Kuesioner Penelitian.....	134
Lampiran 3	Data Kuesioner Responden.....	144
Lampiran 4	r Tabel.....	161
Lampiran 5	<i>Chi-Square</i>	161
Lampiran 6	F Tabel.....	162
Lampiran 7	T Tabel.....	162
Lampiran 8	Hasil Uji Reliabilitas.....	163
Lampiran 9	Hasil Uji Validitas.....	164
Lampiran 10	Hasil Uji Asumsi Klasik.....	167
Lampiran 11	Hasil Analisis Regresi Linier Berganda.....	169
Lampiran 12	Hasil Uji Hipotesis.....	169
Lampiran 13	Pedoman Wawancara.....	171
Lampiran 14	Hasil Wawancara dengan Mahasiswa Universitas Hasanuddin.....	173
Lampiran 15	Bukti Penelitian.....	188

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman modern ini, teknologi telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Teknologi tidak dapat lepas dari kehidupan manusia modern. Perkembangan teknologi ini telah memengaruhi berbagai sektor kehidupan, salah satunya yaitu sektor keuangan. Salah satu aspek dalam sektor keuangan yang tidak terpisahkan oleh perkembangan teknologi yaitu, sistem pembayaran. Dilansir dari laman bi.go.id, sistem pembayaran adalah sistem yang mencakup seperangkat aturan, lembaga, dan mekanisme yang dipakai untuk melaksanakan pemindahan dana, guna memenuhi suatu kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi.

Sistem pembayaran terus berevolusi mengikuti perkembangan teknologi. Hal ini dibuktikan dengan berkembangnya pembayaran non tunai di Indonesia. Perkembangan pembayaran non tunai di Indonesia sejalan dengan Bank Indonesia (BI) yang telah mencanangkan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) pada 14 Agustus 2014 dengan tujuan mewujudkan ekosistem *cashless society*. Agustina dan Musmini (2022:128) menambahkan, salah satu hal yang dilakukan oleh BI sebagai upaya meningkatkan GNNT yaitu, BI menerbitkan *Blueprint* Sistem Pembayaran

Indonesia (SPI) 2025 dimana salah satu visinya yaitu, mendukung integrasi ekonomi dan keuangan digital nasional.

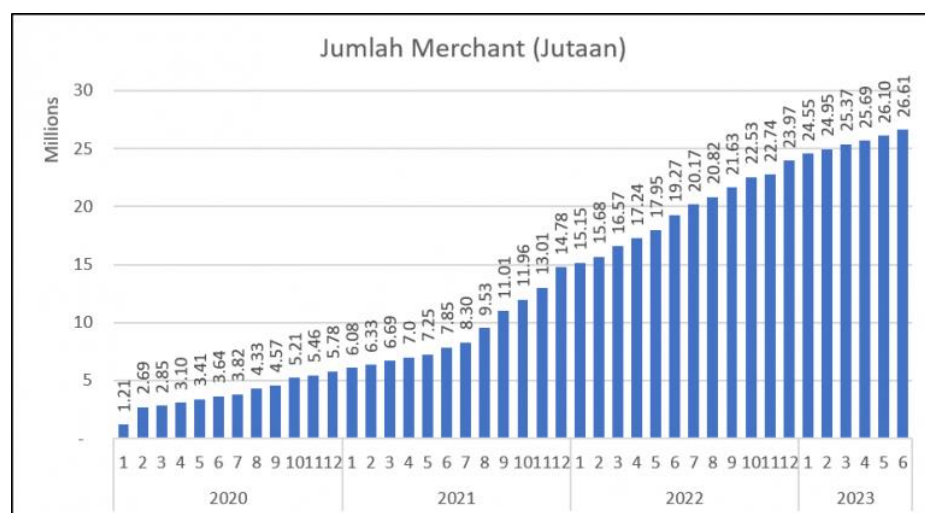
Salah satu implementasi dari visi Sistem Pembayaran Indonesia (SPI) 2025 yang dilakukan Bank Indonesia yaitu, dengan meluncurkan standar *Quick Response (QR) Code* untuk pembayaran melalui aplikasi berbasis server seperti, dompet digital atau *mobile banking*, yang selanjutnya disebut *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*. Dilansir dari laman bi.go.id, QRIS ini diluncurkan bertepatan dengan Hari Ulang Tahun (HUT) ke-74 Kemerdekaan RI, pada 17 Agustus 2019 di Jakarta. Implementasi QRIS secara nasional efektif berlaku mulai 1 Januari 2020, guna memberikan masa transisi persiapan bagi Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP). Dalam peluncuran QRIS, Gubernur Bank Indonesia, Perry Warjiyo menyampaikan bahwa QRIS mengusung semangat UNGGUL (UNiversal, GampanG, Untung dan Langsung) yang bertujuan untuk mendorong efisiensi transaksi, mempercepat inklusi keuangan, memajukan UMKM, yang pada akhirnya dapat mendorong pertumbuhan ekonomi untuk Indonesia Maju.

Dilansir dari laman bi.go.id, *Quick Response Code Indonesian Standard* atau biasa disingkat QRIS (dibaca KRIS) adalah penyatuan berbagai macam QR dari berbagai Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) menggunakan *QR Code*. QRIS dikembangkan oleh industri sistem pembayaran bersama dengan Bank Indonesia agar proses transaksi dengan *QR Code* dapat lebih mudah, cepat, dan terjaga keamanannya. Semua

PJSP yang akan menggunakan QR Code Pembayaran wajib menerapkan QRIS. Dilansir dari laman bi.go.id, saat ini telah terdapat 112 Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) yang telah berizin dan beroperasi dalam penggunaan QRIS, dimana terdapat 67 PJSP bank dan 45 PJSP non bank.

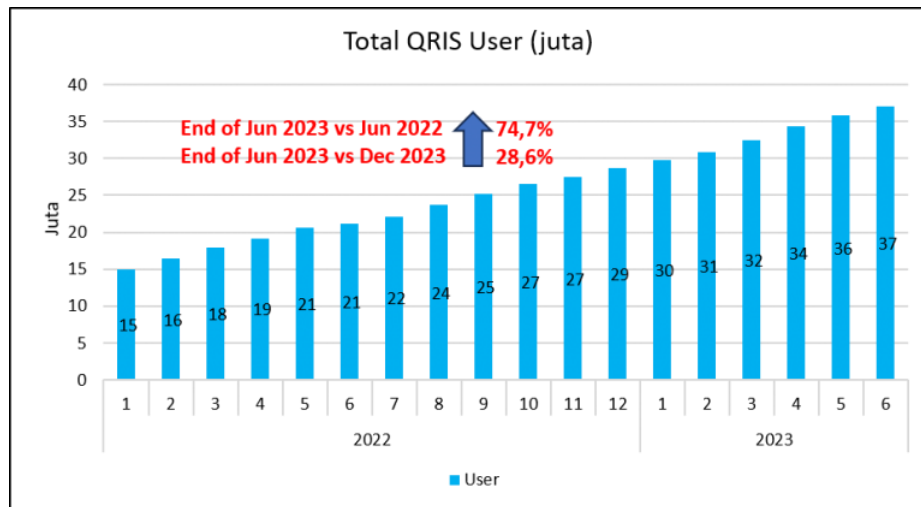
Dilansir dari laman ASPI, pada akhir Juni 2023 jumlah *merchant* QRIS telah mencapai 26,6 juta *merchant* atau tumbuh sebesar 11% dibandingkan posisi akhir Desember 2022, dan 38,1% dibandingkan posisi akhir Juni 2022 (lihat Gambar 1.1). Sejalan dengan perkembangan itu, jumlah *user* QRIS juga tumbuh signifikan dan per akhir Juni 2023 telah mencapai 37 juta *user* atau tumbuh sebesar 28,6% dibandingkan posisi akhir Desember 2022, dan 74,7% dibandingkan posisi akhir Juni 2022 (lihat Gambar 1.2).

Gambar 1.1 Jumlah Merchant QRIS



Sumber: <https://www.aspi-indonesia.or.id/berita-info/statistik/>

Gambar 1.2 Jumlah User QRIS



Sumber: <https://www.aspi-indonesia.or.id/berita-info/statistik/>

Penerimaan seseorang terhadap QRIS sebagai alat pembayaran ini tidak terlepas dari penerimaan seseorang akan hadirnya teknologi. Hal ini berkaitan dengan Teori TAM (*Technology Acceptance Model*) yang dikembangkan oleh Fred Davis. Afyiah (2020:4) menjelaskan "dalam TAM, Davis menemukan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi penggunaan teknologi yaitu, *perceived usefulness* (kemanfaatan) dan *perceived easy to use* (kemudahan) yang menjadi faktor penentu dasar penerimaan penggunaan teknologi".

Agustina dan Musmini (2022:127) dalam penelitian sebelumnya yang berjudul "Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Penggunaan, Dan Kredibilitas Terhadap Minat Penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) (Studi pada Generasi Z di Provinsi Bali)" menunjukkan bahwa pengetahuan, kemudahan penggunaan, dan

kredibilitas berpengaruh positif terhadap minat penggunaan QRIS. Selain itu, banyaknya penawaran promo yang ditawarkan beberapa PJSP QRIS seperti diskon dan *cashback* juga dapat berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran.

Pengenalan QRIS di Indonesia telah mengakibatkan peningkatan signifikan dalam penggunaannya sebagai metode pembayaran, di mana salah satu penggunanya adalah para mahasiswa. Pilihan mahasiswa kini terus bergeser ke arah kemudahan digitalisasi. Mahasiswa cenderung semakin menerima dan menggunakan QRIS dalam berbagai sektor seperti ritel, restoran, cafe, transportasi, dan sebagainya. Mahasiswa lebih cenderung beralih ke pembayaran digital yang dapat membuatnya lebih mudah membelanjakan uangnya, dimana hal ini akan menawarkan gaya hidup untuk lebih konsumtif.

Syifa (2019:4) menjelaskan "pergeseran makna dalam pengkonsumsian suatu barang bukan lagi sebagai pemenuhan kebutuhan dasar manusia, namun sebagai alat pemuas keinginan". Pergeseran makna dalam pengonsumsian suatu barang ini mengandung indikasi bahwa adanya perilaku konsumtif yang terjadi ketika menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran. Menurut Wardani dan Anggadita (2021:6) "perilaku konsumtif adalah perilaku yang tidak lagi berdasarkan pada pertimbangan yang rasional, melainkan karena adanya keinginan yang sudah mencapai taraf yang tidak rasional".

Perilaku konsumtif mahasiswa dengan adanya QRIS dapat tercermin dalam beberapa pola dan tren. Peningkatan pengetahuan mahasiswa tentang cara menggunakan QRIS secara efisien akan memengaruhi perilaku mereka. Mahasiswa yang memahami manfaat dan keamanan QRIS cenderung lebih aktif dalam menggunakannya. Kemudahan dan kecepatan transaksi menggunakan QRIS juga dapat merangsang mahasiswa untuk berbelanja lebih banyak. Mahasiswa cenderung merasa nyaman dengan proses pembayaran yang tidak memerlukan uang tunai atau kartu fisik. Selain itu, penawaran promo seperti diskon atau *cashback* yang sering ditawarkan PJSP dalam transaksi QRIS dapat mendorong mahasiswa untuk berbelanja lebih banyak atau lebih sering guna mendapatkan manfaat tersebut. Oleh karena itu, meskipun transaksi menggunakan QRIS ini menawarkan banyak manfaat, tentunya ada efek negatif yang muncul dalam penggunaannya.

Melihat fenomena tersebut, menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran dapat membuat pengeluaran menjadi tidak terasa dan membuat seseorang menjadi kurang hati-hati dan cenderung melakukan konsumsi secara berlebihan. Hal tersebut berpotensi terus terjadi terutama pada kalangan mahasiswa sebagai pengguna QRIS, tidak terkecuali mahasiswa Universitas Hasanuddin Makassar.

Berdasarkan uraian data dan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan, Keamanan, Manfaat, dan Promo**

Penggunaan QRIS Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Universitas Hasanuddin Makassar".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, berikut merupakan rumusan masalah dari penelitian ini:

1. Apakah pengetahuan penggunaan QRIS berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Universitas Hasanuddin Makassar?
2. Apakah kemudahan penggunaan QRIS berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Universitas Hasanuddin Makassar?
3. Apakah keamanan penggunaan QRIS berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Universitas Hasanuddin Makassar?
4. Apakah manfaat penggunaan QRIS berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Universitas Hasanuddin Makassar?
5. Apakah promo penggunaan QRIS berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Universitas Hasanuddin Makassar?
6. Apakah pengetahuan, kemudahan, keamanan, manfaat, dan promo penggunaan QRIS secara simultan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Universitas Hasanuddin Makassar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, berikut merupakan tujuan dari penelitian ini:

1. Untuk mengetahui pengaruh pengetahuan penggunaan QRIS terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Universitas Hasanuddin Makassar.
2. Untuk mengetahui pengaruh kemudahan penggunaan QRIS terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Universitas Hasanuddin Makassar.
3. Untuk mengetahui pengaruh keamanan penggunaan QRIS terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Universitas Hasanuddin Makassar.
4. Untuk mengetahui pengaruh manfaat penggunaan QRIS terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Universitas Hasanuddin Makassar.
5. Untuk mengetahui pengaruh promo penggunaan QRIS terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Universitas Hasanuddin Makassar.
6. Untuk mengetahui pengaruh pengetahuan, kemudahan, keamanan, manfaat, dan promo penggunaan QRIS secara simultan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Universitas Hasanuddin Makassar.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Sebagai tambahan wawasan bagi kajian ekonomi terutama dalam tema sistem pembayaran elektronik.

2. Sebagai pelengkap kajian teoritis mengenai perilaku konsumtif dan kaitannya dengan pengetahuan, kemudahan, keamanan, manfaat, dan promo penggunaan QRIS.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi penyedia QRIS, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pihak penyedia QRIS dalam memenuhi keinginan dan kebutuhan para penggunanya, sehingga dapat terus meningkatkan kualitas pelayanan yang diberikan.
2. Bagi pengguna QRIS, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi sebagai bahan pertimbangan dan masukan dalam meminimalisir perilaku konsumtif mereka ketika menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran.
3. Bagi peneliti lain dan pembaca, penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan referensi bagi yang ingin melakukan penelitian terkait pengaruh pengetahuan, kemudahan, keamanan, manfaat dan promo penggunaan QRIS terhadap perilaku konsumtif.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Teori

2.1.1 Sistem Pembayaran

2.1.1.1 Pengertian Sistem Pembayaran

Menurut Undang-Undang Nomor 23 Tahun 1999 tentang Bank Indonesia Pasal 1 Ayat 6, “sistem pembayaran adalah suatu sistem yang mencakup seperangkat aturan, lembaga, dan mekanisme, yang digunakan untuk melaksanakan pemindahan dana guna memenuhi suatu kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi”. Menurut Subari dan Ascarya (2017:2) "sistem pembayaran adalah suatu sistem yang mencakup pengaturan, kontrak/perjanjian, fasilitas operasional, dan mekanisme teknis yang digunakan untuk penyampaian, pengesahan, dan penerimaan instruksi pembayaran, serta pemenuhan kewajiban pembayaran melalui pertukaran nilai antarperorangan, bank, dan lembaga lainnya".

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa sistem pembayaran adalah suatu sistem yang mencakup serangkaian aturan, prosedur, dan alat yang

digunakan untuk mengatur dan memfasilitasi transfer dana dari satu pihak ke pihak lain dalam suatu perekonomian. Sistem pembayaran adalah komponen penting dalam ekonomi modern yang memungkinkan orang dan bisnis untuk melakukan transaksi sehari-hari, membayar barang dan jasa, serta mentransfer dana dengan cara yang aman, andal, dan efisien.

2.1.1.2 Jenis-Jenis Sistem Pembayaran

Lestari (2017:3) menjelaskan secara garis besar, sistem pembayaran dibagi menjadi dua jenis yaitu, sistem pembayaran tunai dan sistem pembayaran non tunai.

1. Sistem Pembayaran Tunai

Sistem pembayaran tunai merupakan pembayaran atas harga barang atau jasa secara tunai dimana pihak pembeli menyerahkan uang sebagai bukti pembayaran sebesar harga barang yang dibeli kepada penjual. Pembayaran tunai merupakan pembayaran yang umum dilakukan di Indonesia. Instrumen pembayaran tunai adalah uang kartal yaitu, uang dalam bentuk fisik berupa uang logam dan uang kertas.

2. Sistem Pembayaran Non Tunai

Pembayaran non tunai merupakan pembayaran yang dilakukan tanpa menggunakan uang tunai yang beredar, melainkan menggunakan cek atau bilyet giro (BG) dan alat pembayaran menggunakan kartu kredit, kartu debit, serta uang elektronik. Saat ini, sistem pembayaran non tunai digunakan sebagai alternatif alat transaksi selain menggunakan uang tunai yang dapat mengubah pola hidup seseorang dalam melakukan transaksi ekonomi.

2.1.2 *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*

2.1.2.1 **Pengertian QRIS**

Peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 21/18/PADG/2019 tentang Implementasi Standar Nasional *Quick Response Code* untuk Pembayaran Pasal 1 Ayat 4 menjelaskan bahwa:

Quick Response Code untuk Pembayaran yang selanjutnya disebut *QR Code* Pembayaran adalah kode dua dimensi yang terdiri atas penanda tiga pola persegi pada sudut kiri bawah, sudut kiri atas, dan sudut kanan atas, memiliki modul hitam berupa persegi titik atau piksel, dan memiliki kemampuan menyimpan data alfanumerik, karakter, dan simbol, yang digunakan untuk memfasilitasi transaksi pembayaran nirsentuh melalui pemindaian.

Ketentuan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia Nomor ASPI/K-II/6/XII/2022 tentang Penyusunan Materi

Edukasi untuk *Merchant* dan Pengguna QRIS Pasal 1 Ayat

1 menjelaskan bahwa:

Standar Nasional QR Code Pembayaran (*Quick Response Code Indonesian Standard*) yang selanjutnya disebut QRIS adalah Standar QR Code Pembayaran yang ditetapkan oleh Bank Indonesia untuk digunakan dalam memfasilitasi transaksi pembayaran di Indonesia, sebagaimana dimaksud dalam ketentuan Bank Indonesia yang mengatur mengenai standar nasional *Quick Response Code* untuk pembayaran.

Menurut Kusuma dan Wahyudi (2020:185) "*Quick Response Code Indonesian Standard* atau biasa disingkat QRIS adalah penyatuan berbagai macam QR dari berbagai Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) menggunakan QR Code". Menurut Artha (2021:10) "*Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) adalah standarisasi pembayaran menggunakan QR Code dari Bank Indonesia agar proses transaksi dengan QR Code menjadi lebih mudah, cepat, dan terjaga keamanannya".

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa QRIS adalah standar QR Code pembayaran yang ditetapkan oleh Bank Indonesia yang merupakan penyatuan berbagai macam QR Code yang disediakan oleh berbagai PJSP agar proses transaksi dengan QR Code lebih mudah, cepat, dan aman. Beragamnya QR Code dari berbagai PJSP membuat suatu *merchant* harus menyediakan lebih dari satu

QR Code untuk memenuhi kebutuhan konsumen yang menggunakan PJSP yang berbeda-beda. Oleh karena itu, sejak 17 Agustus 2019, Bank Indonesia mengeluarkan QRIS untuk memudahkan transaksi menggunakan QR Code. Menurut Peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 21/18/PADG/2019 tentang Implementasi Standar Nasional *Quick Response Code* untuk Pembayaran Pasal 7 Ayat 1, "transaksi QRIS menggunakan sumber dana berupa simpanan dan/atau instrumen pembayaran berupa kartu debit, kartu kredit, dan/atau uang elektronik yang menggunakan media penyimpanan *server based*".

2.1.2.2 Metode QRIS

Sriekaningsih (2020:5) menjelaskan bahwa, metode QRIS terdiri dari 2 media tampilan (*display*) yang ada di *merchant* atau biasanya disebut *merchant presented mode*, di mana menampilkan QR Code yang kemudian di-*scan* menggunakan ponsel konsumen, yakni:

1. Statis
 - a. QR Code ditampilkan melalui stiker atau hasil cetak lain.

- b. *QR Code* yang sama digunakan untuk setiap transaksi pembayaran.
- c. *QR Code* belum mengandung nominal pembayaran yang harus dibayar, sehingga memerlukan input jumlah nominal.

2. Dinamis

- a. *QR Code* ditampilkan melalui struk yang dicetak mesin EDC/tampil pada monitor.
- b. *QR Code* yang berbeda dicetak untuk setiap transaksi pembayaran.
- c. *QR Code* telah mengandung nominal pembayaran yang akan dibayar.

Sihaloho, dkk. (2020:291) menambahkan, selain metode *QRIS merchant presented mode*, terdapat juga *customer presented mode*. Mekanisme *customer presented mode* ini dapat digunakan oleh setiap orang, Konsumen dapat memilih dan mengunduh aplikasi pembayaran yang terpasang pada ponsel dan mempunyai saldo untuk bertransaksi. Saat akan melakukan transaksi, *merchant* akan meng-*scan QR Code* yang ditampilkan melalui *smartphone* pelanggan.

2.1.2.3 Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) QRIS

Menurut Peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 21/18/PADG/2019 tentang Implementasi Standar Nasional *Quick Response Code* untuk Pembayaran Pasal 1 Ayat 8, "Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran adalah bank atau lembaga selain bank yang menyelenggarakan kegiatan jasa sistem pembayaran". Berdasarkan definisi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa PJSP ini terdiri dari dua jenis yaitu, PJSP bank dan PJSP non bank. Menurut Peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 21/18/PADG/2019 tentang Implementasi Standar Nasional *Quick Response Code* untuk Pembayaran Pasal 11 Ayat 1, "PJSP yang melaksanakan kegiatan pemrosesan transaksi QRIS wajib terlebih dahulu memperoleh persetujuan dari Bank Indonesia". Adapun contoh PJSP bank yang melaksanakan kegiatan pemrosesan transaksi QRIS yaitu, Bank Mandiri, BRI, BCA, BNI, dan lain-lain. Sedangkan, contoh PJSP non bank yang melaksanakan kegiatan pemrosesan transaksi QRIS yaitu, DANA, GoPay, ShopeePay, OVO, dan lain-lain.

2.1.3 Pengetahuan

2.1.3.1 Pengertian Pengetahuan

Menurut Nurdin, dkk. (2021:162), "pengetahuan adalah hasil penginderaan manusia (mata, hidung, telinga, dan sebagainya)". Menurut Rahman dan Supriyanto (2022:6), "pengetahuan merupakan informasi yang diketahui oleh seseorang dari berbagai aktivitas atau permasalahan yang didapatkan melalui pengamatan". Pengetahuan adalah suatu perubahan dalam perilaku suatu individu yang berasal dari pengalaman. Pengetahuan seseorang meliputi informasi yang tersimpan di dalam ingatannya. Informasi yang dipegang oleh seseorang akan sangat mempengaruhi pola pemikiran dalam minat penggunaan suatu sistem tersebut. Agustina dan Musmini (2022:129) menjelaskan bahwa, "semakin tinggi pengetahuan seseorang akan produk/teknologi, maka semakin tinggi pula pengaruhnya terhadap minat penggunaan terhadap produk/teknologi tersebut". Pengetahuan konsumen dalam aplikasi QRIS merupakan suatu informasi yang dimiliki oleh konsumen mengenai berbagai macam produk dan jasa serta pengetahuan lainnya yang terkait dengan produk dan jasa tersebut dan informasi yang berhubungan dengan fungsinya sebagai nasabah.

2.1.3.2 Indikator Pengetahuan

Menurut Ulya, dkk. (2023:11), indikator pengetahuan adalah sebagai berikut:

1. Tahu (*know*). Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Indikator ini mengukur sejauh mana seseorang memiliki pengetahuan dasar tentang QRIS.
2. Memahami (*comprehension*). Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar. Indikator ini mengukur sejauh mana seseorang memiliki pemahaman tentang QRIS.
3. Aplikasi (*application*). Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi *real* (sebenarnya). Indikator ini mencerminkan apakah seseorang mampu mengaplikasikan pengetahuan mereka tentang QRIS dalam situasi nyata.
4. Evaluasi (*evaluation*). Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan penilaian terhadap suatu

materi atau objek. Penilaian-penilaian ini didasarkan pada suatu kriteria yang ditentukan sendiri, atau menggunakan kriteria-kriteria yang telah ada. Indikator ini mencerminkan kemampuan seseorang untuk mengevaluasi manfaat dan risiko penggunaan QRIS.

2.1.4 Kemudahan

2.1.4.1 Pengertian Kemudahan

Menurut Agustina dan Musmini (2022:130), "kemudahan penggunaan dapat didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha". Sebuah sistem atau teknologi yang dianggap rumit biasanya tidak akan sering digunakan oleh penggunanya, karena tolak ukur penerimaan sebuah sistem atau teknologi dapat dilihat dari penggunanya. Menurut Giswandhani dan Hilmi (2020:241) "persepsi konsumen mengenai kemudahan dalam penggunaan berkaitan dengan sejauh mana konsumen memiliki ekspektasi sebuah teknologi informasi tidak akan memberikan kesulitan adaptasi baik secara fisik maupun mental".

Berbagai macam kemudahan yang ditawarkan oleh QRIS akan mendorong peningkatan penggunaan QRIS

sebagai teknologi pembayaran digital di Indonesia. QRIS mudah untuk digunakan sebab QRIS sudah langsung terintegrasi pada setiap *mobile banking/e-wallet* pengguna. Pengguna tidak perlu melakukan banyak hal untuk menyiapkan teknologi QRIS pada saat melakukan transaksi pembayaran. Pengguna menjadikan QRIS sebagai alternatif pembayaran digital karena penggunaannya dianggap mudah. Adinda (2022:174) menambahkan, dengan meningkatnya pertumbuhan *merchant* QRIS setiap tahunnya dapat menyebabkan kegiatan transaksi menggunakan QRIS ini menjadi semakin mudah untuk dilakukan di mana saja dan kapan saja, seperti di pusat perbelanjaan, restoran, cafe, dan sebagainya.

2.1.4.2 Indikator Kemudahan

Menurut Agustin (2023:39), indikator kemudahan adalah sebagai berikut:

1. Mudah dipelajari. QRIS diindikasikan tidak sulit untuk dipelajari artinya, saat seseorang pertama kali melakukan transaksi menggunakan QRIS, orang tersebut akan langsung mengerti dan paham tata cara pembayaran dalam waktu singkat. Sehingga, tidak ada kesulitan apa pun untuk pemakaian QRIS selanjutnya.

QRIS yang mudah dipelajari akan memudahkan orang dalam penggunaannya.

2. Dapat dikontrol. Dapat dikontrol artinya, dalam setiap transaksi menggunakan QRIS, kita dapat mengendalikan setiap pembayaran yang dilakukan dengan memasukkan jumlah nominal yang sesuai dengan transaksi yang akan dibayarkan.
3. Fleksibel. Fleksibel adalah kemampuan untuk beradaptasi dan bekerja dengan efektif dalam situasi yang berbeda, dan dengan berbagai individu/kelompok. Fleksibel dalam menggunakan QRIS artinya bahwa, menggunakan QRIS dapat dilakukan dimana saja dan dilakukan kapan saja. Dengan begitu QRIS merupakan salah satu fasilitas perbankan yang fleksibel, karena QRIS dapat digunakan pada suatu tempat usaha/*merchant* yang telah terdaftar dengan sistem QRIS.
4. Mudah digunakan. Mudah digunakan artinya, QRIS sangat mudah untuk dioperasikan. Suatu teknologi yang jelas dan dapat dioperasikan dengan mudah, maka akan memudahkan pemakai dalam penggunaannya. QRIS merupakan suatu layanan sistem pembayaran yang

dalam pengoperasian/penggunaannya dapat dilakukan dengan mudah. Dalam pengoperasian atau penggunaan QRIS sangat mudah, karena hanya dengan *scan* kode yang tersedia, nasabah sudah dapat melakukan transaksi pembayaran.

5. Jelas dan dapat dipahami. Jelas dan dapat dipahami artinya, dalam setiap tahap transaksi menggunakan QRIS tidak rumit dan dapat dipahami dengan jelas.

2.1.5 Keamanan

2.1.5.1 Pengertian Keamanan

Menurut Fadlillah, dkk. (2021:73), "keamanan merupakan salah satu faktor yang membuat seseorang yakin untuk memilih sistem dan teknologi informasi. Keamanan dapat diartikan sebagai upaya pengendalian suatu aktivitas agar keadaan tetap normal". Menurut Umaningsih dan Wardani (2020:114), "keamanan dalam bertransaksi merupakan cara sebuah server mampu melindungi sebuah data agar tidak terjadi kebobolan dan mampu mendeteksi adanya penipuan di sebuah server yang berbasis teknologi".

Keamanan yang ditawarkan oleh QRIS sudah dijamin oleh Bank Indonesia. Dilansir dari laman Koran Tempo dijelaskan bahwa, QRIS ini dirancang dengan standar keamanan yang tinggi. Kode QR yang dihasilkan menggunakan QRIS mengandung data transaksi yang terenkripsi sehingga mengurangi risiko penipuan dan kebocoran informasi pribadi.

2.1.5.2 Indikator Keamanan

Menurut Agustin (2023:42), indikator keamanan adalah sebagai berikut:

1. Jaminan keamanan. Jaminan keamanan merupakan adanya perlindungan yang akurat terhadap teknologi informasi yang digunakan. Jaminan keamanan berupa perlindungan yang diberikan oleh pihak bank atau non bank, baik dari segi keamanan yang melekat pada alat transaksi pembayaran seperti adanya PIN, maupun jaminan keamanan lainnya guna untuk menghindarkan dari ancaman pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab.
2. Kerahasiaan data. Kerahasiaan data merupakan sifat data yang menyatakan bahwa data tersebut tidak boleh diketahui atau diakses oleh pihak lain yang tidak

berwenang untuk mengakses atau mengetahuinya. Kerahasiaan data dijamin oleh pihak terkait agar tidak tersebar kepada pihak lain yang tidak berwenang.

2.1.6 Manfaat

2.1.6.1 Pengertian Manfaat

Menurut Agustino, dkk. (2017:403), “manfaat adalah tingkatan kepercayaan pengguna bahwa teknologi atau sistem tertentu dapat meningkatkan performa mereka dalam bekerja”. Menurut Rahman dan Supriyanto (2022:17), "manfaat merupakan suatu tingkatan kepercayaan dalam diri seseorang bahwa adanya penggunaan suatu teknologi dapat meningkatkan kinerjanya. Seseorang akan menggunakan suatu teknologi apabila suatu teknologi tersebut dapat memberikan manfaat kepada mereka". Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa manfaat merupakan suatu keuntungan, kelebihan, dan rasa nyaman yang seseorang dapatkan atas penggunaan teknologi dalam menyelesaikan aktivitasnya.

Pemanfaatan QRIS sebagai metode pembayaran merupakan salah satu bentuk inovasi yang dilakukan dalam era digital untuk membantu memudahkan seseorang dalam bertransaksi. Menurut Pasal 7 Ayat 2 Ketentuan Asosiasi

Sistem Pembayaran Indonesia Nomor ASPI/K-II/6/XII/2022 tentang Penyusunan Materi Edukasi untuk *Merchant* dan Pengguna QRIS, manfaat penggunaan QRIS bagi pengguna yaitu, transaksi mudah dan cepat; nyaman, tidak perlu membawa uang tunai dan menerima pengembalian transaksi; higienis; dapat memperoleh penawaran promosi dari PJSP QRIS; terhindar dari uang palsu; mengikuti tren kekinian; dan alternatif pembayaran.

2.1.6.2 Indikator Manfaat

Menurut Genady (2019:30), indikator manfaat adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan sistem mampu mempercepat proses. Penggunaan QRIS mempunyai keunggulan nyata dari segi kecepatan proses. Penggunaan QRIS mampu memangkas waktu transaksi yang sebelumnya memakan waktu lebih lama saat transaksi menggunakan uang tunai.
2. Penggunaan sistem mampu meningkatkan efektivitas. Efektivitas yang diberikan dari penggunaan QRIS antara lain, pengguna tidak perlu lagi repot mengeluarkan sejumlah uang tunai untuk proses pembayaran, hanya perlu *scan* QRIS yang telah tersedia

di *merchant* dan tidak perlu repot untuk menunggu kembalian.

3. Penggunaan sistem mampu meningkatkan produktivitas individu. Kecepatan dan efektivitas merupakan dua hal yang secara langsung mempengaruhi tingkat produktivitas individu. Dengan kecepatan dan efektivitas penggunaan QRIS, individu dapat melakukan transaksi atau proses pembayaran dengan cepat dan efektif, tanpa perlu melakukan usaha yang lebih untuk bertransaksi sehingga dapat melakukan kegiatan lainnya selagi proses transaksi berjalan.

2.1.7 Promo

2.1.7.1 Pengertian Promo

Menurut Kusumastuti, dkk. (2022:138), "kata promo atau promosi seringkali dikaitkan dengan harga. Promosi merupakan proses memberikan informasi, memberi pengaruh, dan mengingatkan target pasar akan jasa atau produk agar bisa diterima dan dibeli oleh pasar". Menurut Agustino, dkk. (2017:403), "promosi merupakan kegiatan yang ditunjukkan untuk mempengaruhi konsumen agar mereka dapat menjadi kenal akan produk yang ditawarkan oleh perusahaan kepada mereka dan kemudian

mereka menjadi senang lalu membeli produk tersebut". Saat ini telah banyak PJSP yang menawarkan berbagai macam promo apabila pengguna melakukan transaksi menggunakan QRIS dari PJSP tersebut.

2.1.7.2 Indikator Promo

Menurut Mujahidin dan Astuti (2020:145), indikator promo adalah sebagai berikut:

1. Pemberian diskon. Menurut Maulana (2022:14), "diskon atau potongan harga adalah pengurangan dari harga yang ditentukan atas suatu barang atau jasa yang diberikan karena alasan tertentu". Diskon menjadi daya tarik utama untuk menarik minat seseorang untuk menggunakan QRIS. Saat ini banyak PJSP QRIS yang memberikan diskon apabila pengguna menggunakan layanan PJSP QRIS tersebut dalam melakukan transaksi pembelian.
2. Pemberian *cashback*. Menurut Alamsyah dan Saino (2021:626), "*cashback* adalah pengembalian jumlah uang tertentu kepada pembeli yang telah melakukan transaksi". Pemberian *cashback* pengguna QRIS saat ini sangat beragam, tergantung dari jenis PJSP QRIS yang digunakan. Untuk PJSP QRIS bank biasanya

memberikan *cashback* berupa pengembalian sejumlah saldo ke rekening pengguna. Untuk PJSP QRIS non bank biasanya memberikan *cashback* berupa pengembalian sejumlah saldo ke akun pengguna, poin atau pun koin elektronik.

2.1.8 Perilaku Konsumtif

2.1.8.1 Pengertian Perilaku Konsumtif

Menurut Giswandhani dan Hilmi (2020:243), "perilaku konsumtif adalah perilaku individu yang ditujukan untuk konsumsi atau membeli secara berlebihan terhadap barang atau jasa, tidak rasional, secara ekonomis menimbulkan pemborosan, lebih mengutamakan kesenangan daripada kebutuhan dan secara psikologis menimbulkan kecemasan dan rasa tidak aman".

Astuti dan Faujiah (2023:213) menjelaskan bahwa:

Perilaku konsumtif ialah perbuatan perilaku konsumen yang dimana sudah tidak didasarkan pada pertimbangan, melainkan hanya dengan keinginan-keinginan semata. Perilaku konsumerisme ini menyebabkan pengeluaran uang yang tidak bisa dikendalikan. Dengan perkembangan media internet yang sudah canggih ini memudahkan masyarakat bertransaksi *online*. Hal tersebut juga dipengaruhi oleh penawaran promosi juga *reward* yang didapatkan, sehingga banyak yang tertarik menggunakannya.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa perilaku konsumtif adalah perilaku individu yang tidak rasional dalam mengonsumsi suatu barang atau jasa, di mana individu tersebut lebih mementingkan keinginan daripada kebutuhan.

2.1.8.2 Indikator Perilaku Konsumtif

Menurut Prakoso (2017:24), indikator dari perilaku konsumtif adalah sebagai berikut.

1. Tidak mempertimbangkan fungsi atau kegunaan ketika membeli barang.
2. Mengonsumsi barang atau jasa secara berlebihan.
3. Mendahulukan keinginan daripada kebutuhan.
4. Tidak ada skala prioritas.

2.1.8.3 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Perilaku Konsumtif

Menurut Susilowati (2019:39), terdapat beberapa faktor yang memengaruhi seseorang membeli barang atau jasa yaitu sebagai berikut.

1. Faktor Eksternal

a) Keluarga

Keluarga merupakan pengaruh utama dalam pembentukan sikap dan perilaku seseorang. Peranan setiap anggota keluarga dalam membeli berbeda-beda menurut barang yang akan dibelinya. Anggota keluarga dapat memberikan pengaruh yang kuat terhadap perilaku membeli.

b) Kebudayaan

Kebudayaan merupakan simbol dan fakta yang kompleks, diciptakan manusia, dan diturunkan dari generasi ke generasi. Kebudayaan adalah determinan yang paling fundamental dari keinginan dan perilaku seseorang. Pengaruh kebudayaan pada perilaku konsumen dapat tercermin pada cara hidup, kebiasaan, dan tradisi dalam permintaan akan bermacam-macam barang dan jasa di pasar.

c) Kelas Sosial

Kelas sosial adalah pembagian masyarakat yang relatif homogen dan permanen, yang anggotanya menganut nilai-nilai, minat, dan

perilaku yang serupa. Perilaku konsumen antar kelas sosial yang satu akan berbeda dengan kelas sosial yang lain. Pada umumnya, seseorang dari golongan bawah akan menggunakan uangnya dengan cermat bila dibandingkan dengan mereka yang berasal dari golongan atas.

d) Kelompok Sosial

Kelompok sosial sering disebut sebagai kelompok acuan. Kelompok acuan adalah kelompok yang mempengaruhi langsung maupun tidak langsung terhadap pendirian atau perilaku seseorang.

2. Faktor Internal

a. Motivasi

Motivasi atau dorongan adalah suatu kebutuhan yang dapat mendorong seseorang untuk bertindak. Motivasi seseorang dalam membeli adalah memuaskan dorongan kebutuhan dan keinginan yang diarahkan untuk mengurangi rasa ketegangan.

b. Pengamatan

Pengamatan merupakan respon dimana konsumen menyadari dan menginterpretasikan aspek lingkungan. Pengamatan dipengaruhi oleh pengalamannya. Hasil pengamatan individu akan membentuk pandangan tertentu terhadap suatu produk.

c. Belajar

Proses belajar menggambarkan perubahan dalam perilaku individu yang bersumber dari pengalaman. Proses pembelian oleh konsumen merupakan proses belajar yang dapat terjadi bila konsumen ingin menanggapi dan memperoleh suatu kepuasan.

d. Kepribadian

Kepribadian dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk dari sifat-sifat yang ada pada individu yang sangat menentukan perilakunya. Sifat-sifat ini berbeda pada tiap individu. Perubahan sifat-sifat individu tentunya akan membentuk pola perilaku

yang berbeda pula, termasuk dalam hal mengkonsumsi suatu barang.

e. Sikap dan Keyakinan

Sikap membeli dilakukan konsumen berdasarkan pengalaman dan proses belajar yang dapat berupa sikap positif atau negatif terhadap produk tertentu. Keyakinan merupakan gambar pemikiran yang dianut seseorang terhadap suatu hal. Keyakinan seseorang didasarkan pada pengetahuan, pendapat, atau kepercayaan.

2.2 Tinjauan Empirik

Penelitian terdahulu yang relevan dalam penelitian ini berguna untuk membantu mendapatkan gambaran dalam menyusun kerangka berpikir dan sebagai acuan pengembangan hipotesis. Adanya penelitian yang relevan dapat dijadikan sebagai sumber referensi dan pembanding penelitian. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan terkait dengan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Elsa Shafa Lathifah (2023) dalam skripsi berjudul "Pengaruh Kemudahan, Manfaat dan Risiko Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS pada Aplikasi BSI *Mobile*". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kemudahan, manfaat dan risiko terhadap

keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI *Mobile* di Kota Surakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan populasi nasabah BSI yang telah menggunakan QRIS pada aplikasi BSI *Mobile* dengan sampel yang diambil menggunakan teknik *purposive sampling*. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, kemudahan dan manfaat berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI *Mobile*, namun risiko tidak berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI *Mobile*. Persamaan terletak pada penggunaan variabel independen kemudahan dan manfaat penggunaan QRIS. Perbedaan terletak pada penggunaan variabel independen risiko dan variabel dependen, dimana penelitian yang dilakukan Lathifah tidak menggunakan variabel dependen perilaku konsumtif.

2. Elyza Umami, dkk. (2023) dalam jurnal berjudul "Pengaruh Harga Diskon dan Promo Gratis Ongkir pada Penggunaan *Tiktok Shop* Terhadap Perilaku Konsumtif Ditinjau dari Perspektif Ekonomi Islam (Studi Kasus Mahasiswa Ekonomi Syariah Universitas Malikussaleh)". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh harga diskon dan gratis ongkir terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Ekonomi Syari'ah Universitas Malikussaleh. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan populasi mahasiswa aktif prodi Ekonomi Syariah angkatan 2019-2022 Universitas Malikussaleh dengan sampel yang diambil menggunakan teknik *proportionate*

stratified random sampling. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, diskon secara parsial tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa, gratis ongkir secara parsial berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa, dan variabel diskon dan gratis ongkir secara signifikan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Persamaan terletak pada penggunaan variabel dependen perilaku konsumtif. Perbedaan terletak pada penggunaan variabel independen, dimana penelitian yang dilakukan Umami, dkk. menggunakan variabel independen diskon dan gratis ongkir penggunaan *Tiktok Shop*.

3. Komang Erlita Agustina dan Lucy Sri Musmini (2022) dalam jurnal berjudul "Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Penggunaan, dan Kredibilitas Terhadap Minat Penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* (Studi pada Generasi Z di Provinsi Bali)". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pengetahuan, kemudahan penggunaan dan kredibilitas terhadap minat penggunaan QRIS. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan populasi generasi Z di Provinsi Bali yang pernah menggunakan QRIS dengan sampel yang diambil menggunakan teknik *purposive sampling*. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, pengetahuan, kemudahan penggunaan, dan kredibilitas secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS. Persamaan terletak pada penggunaan variabel independen pengetahuan

dan kemudahan penggunaan QRIS. Perbedaan terletak pada penggunaan variabel independen kredibilitas dan variabel dependen, dimana penelitian yang dilakukan Agustina dan Musmini tidak menggunakan variabel dependen perilaku konsumtif.

4. Lailatu Syifa (2019) dalam skripsi berjudul "Pengaruh Kemudahan Penggunaan *Mobile Banking* Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh kemudahan penggunaan *mobile banking* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif dan menggunakan populasi seluruh mahasiswa aktif FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta dengan sampel yang diambil menggunakan teknik *accidental sampling*. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, kemudahan penggunaan *mobile banking* berpengaruh positif terhadap perilaku konsumtif mahasiswa FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Persamaan terletak pada penggunaan variabel dependen perilaku konsumtif. Perbedaan terletak pada penggunaan variabel independen, dimana penelitian yang dilakukan Syifa menggunakan variabel independen kemudahan penggunaan *mobile banking*.
5. Mariesa Giswandhani dan Amalia Zul Hilmi (2020) dalam jurnal berjudul "Pengaruh Kemudahan Transaksi Non-Tunai Terhadap Sikap Konsumtif Masyarakat Kota Makassar". Penelitian ini bertujuan untuk

mengetahui pengaruh kemudahan teknologi khususnya transaksi non-tunai terhadap perilaku konsumtif. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif-eksploratif dan menggunakan populasi masyarakat Kota Makassar dengan sampel yang diambil menggunakan teknik *convenience sampling*. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, kemudahan transaksi non-tunai memiliki pengaruh langsung yang signifikan terhadap sikap konsumtif masyarakat Kota Makassar. Persamaan terletak pada penggunaan variabel dependen perilaku konsumtif. Perbedaan terletak pada penggunaan variabel independen, dimana penelitian yang dilakukan Giswandhani dan Hilmi menggunakan variabel independen kemudahan transaksi non-tunai.

6. Maulida Yulianti (2021) dalam skripsi berjudul "Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Penggunaan, dan Kemanfaatan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* Terhadap Penggunaan *E-Wallet* di Kalangan Mahasiswa Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pengetahuan, kemudahan penggunaan, dan kemanfaatan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* terhadap penggunaan *e-wallet* di kalangan mahasiswa Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan analisis regresi berganda dan menggunakan populasi mahasiswa Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin dan sampel yang digunakan sebanyak 97 responden. Adapun hasil penelitian ini

menunjukkan bahwa, variabel pengetahuan QRIS tidak berpengaruh secara parsial terhadap penggunaan *e-wallet* di kalangan mahasiswa, variabel kemudahan penggunaan dan kemanfaatan QRIS berpengaruh secara parsial terhadap penggunaan *e-wallet* di kalangan mahasiswa, dan pengetahuan, kemudahan penggunaan, dan kemanfaatan QRIS secara simultan berpengaruh terhadap penggunaan *e-wallet* di kalangan mahasiswa. Persamaan terletak pada penggunaan variabel independen pengetahuan, kemudahan, dan kemanfaatan penggunaan QRIS. Perbedaan terletak pada penggunaan variabel dependen, dimana penelitian yang dilakukan oleh Yulianti tidak menggunakan variabel dependen perilaku konsumtif.

7. Ali Mujahidin dan Rika Pristian Fitri Astuti (2020) dalam jurnal berjudul “Pengaruh *Fintech E-Wallet* Terhadap Perilaku Konsumtif pada Generasi Millennial”. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti kualitas pelayanan, persepsi kemudahan, persepsi manfaat, kepercayaan, dan promosi *fintech* terhadap perilaku konsumtif pada generasi milenial. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif-eksploratoris dan menggunakan populasi generasi milenial dari lima kota besar yaitu, Surabaya, Jakarta, Yogyakarta, Semarang dan Bandung dengan sampel yang diambil menggunakan teknik *convenience sampling*. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, kualitas pelayanan dan kepercayaan *fintech* tidak berpengaruh terhadap perilaku konsumtif pada generasi milenial, dan persepsi kemudahan,

persepsi manfaat, dan promosi *fintech* berpengaruh terhadap perilaku konsumtif pada generasi milenial. Persamaan terletak pada penggunaan variabel dependen perilaku konsumtif. Perbedaan terletak pada penggunaan variabel independen, dimana penelitian yang dilakukan Mujahidin dan Astuti menggunakan variabel independen kualitas pelayanan, persepsi kemudahan, persepsi manfaat, kepercayaan, dan promosi *fintech*.

8. Patrisia, dkk. (2023) dalam jurnal berjudul "Pengaruh Pembayaran Non Tunai (*E-Wallet*) Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Sosial FKIP Universitas Mulawarman". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *e-wallet* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Mulawarman. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif-deskriptif dan menggunakan populasi mahasiswa Universitas Mulawarman Jurusan Pendidikan IPS angkatan 2018 dengan sampel yang diambil menggunakan teknik *purposive sampling*. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, pembayaran non tunai (*e-wallet*) berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Sosial FKIP Universitas Mulawarman. Persamaan terletak pada penggunaan variabel dependen perilaku konsumtif. Perbedaan terletak pada penggunaan variabel independen, dimana penelitian yang dilakukan oleh Patrisia, dkk. menggunakan variabel independen pembayaran non tunai (*e-wallet*).

9. Rida Nur Afiah (2020) dalam skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa (Studi pada Mahasiswa Tadris IPS UIN Syarif Hidayatullah Jakarta)". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Tadris IPS UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian survei dan menggunakan populasi mahasiswa Tadris IPS konsentrasi Ekonomi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta angkatan 2016, 2017, dan 2018 dengan sampel yang diambil menggunakan teknik *purposive sampling*. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, terdapat pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Persamaan terletak pada penggunaan variabel dependen perilaku konsumtif. Perbedaan terletak pada penggunaan variabel independen, dimana penelitian yang dilakukan oleh Afiah menggunakan variabel independen penggunaan uang elektronik.
10. Rika Agustin (2023) dalam skripsi berjudul "Pengaruh Kemudahan, Kecepatan, dan Keamanan Terhadap Minat Menggunakan Sistem Pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) pada Nasabah Bank Rakyat Indonesia Kantor Cabang Jember". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kemudahan, kecepatan, dan keamanan terhadap minat menggunakan sistem pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) pada nasabah Bank

Rakyat Indonesia Kantor Cabang Jember. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksplanatori dan menggunakan populasi nasabah BRI Kantor Cabang Jember dengan sampel yang diambil menggunakan teknik *accidental sampling*. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, kemudahan, kecepatan, dan keamanan sistem pembayaran QRIS berpengaruh secara signifikan terhadap minat menggunakan sistem pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* pada nasabah Bank Rakyat Indonesia Kantor Cabang Jember. Persamaan terletak pada penggunaan variabel independen kemudahan dan keamanan penggunaan QRIS. Perbedaan terletak pada penggunaan variabel independen kecepatan dan variabel dependen, dimana penelitian yang dilakukan oleh Agustin menggunakan variabel dependen minat penggunaan sistem pembayaran QRIS.

11. Riska (2022) dalam skripsi berjudul "Pengaruh *Digital Payment* Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa FEBI IAIN Parepare (Analisis Ekonomi Islam)". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *digital payment* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa FEBI IAIN Parepare (Analisis Ekonomi Islam). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei atau angket dan menggunakan populasi seluruh mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Parepare dengan sampel yang diambil menggunakan teknik *purposive sampling*. Adapun hasil penelitian ini

menunjukkan bahwa, *digital payment* berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa FEBI IAIN Parepare. Persamaan terletak pada penggunaan variabel dependen perilaku konsumtif. Perbedaan terletak pada penggunaan variabel independen, dimana penelitian yang dilakukan oleh Riska menggunakan variabel independen *digital payment*.

12. Zikriatul Ulya, dkk. (2023) dalam jurnal berjudul "Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan dan Risiko Terhadap Keputusan Penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS)". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pengetahuan, kemudahan dan risiko terhadap keputusan penggunaan QRIS di Swalayan Kota Langsa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan populasi seluruh masyarakat Kota Langsa yang berbelanja dan melakukan pembayaran menggunakan QRIS dengan sampel yang diambil menggunakan teknik *accidental sampling*. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, pengetahuan, kemudahan dan risiko secara parsial dan simultan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS di Swalayan Kota Langsa. Persamaan terletak pada penggunaan variabel independen pengetahuan dan kemudahan penggunaan QRIS. Perbedaan terletak pada penggunaan variabel independen risiko penggunaan QRIS dan variabel dependen, dimana penelitian yang dilakukan oleh Ulya, dkk. menggunakan variabel dependen keputusan penggunaan QRIS.

Tabel 2.1 Tinjauan Empirik

No.	Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dan Perbedaan
1.	Elsa Shafa Lathifah, (2023)	Pengaruh Kemudahan, Manfaat dan Risiko Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS pada Aplikasi BSI <i>Mobile</i>	Kemudahan dan manfaat berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI <i>Mobile</i> , namun risiko tidak berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI <i>Mobile</i> .	<p>Persamaan: Menggunakan variabel independen kemudahan dan manfaat penggunaan QRIS.</p> <p>Perbedaan: Tidak menggunakan variabel independen risiko penggunaan QRIS dan variabel dependen keputusan penggunaan BSI QRIS.</p>
2.	Elyza Umami,	Pengaruh Harga Diskon dan	Diskon secara parsial tidak	<p>Persamaan: Menggunakan</p>

	dkk., (2023)	Promo Gratis Ongkir pada Penggunaan <i>Tiktok Shop</i> Terhadap Perilaku Konsumtif Ditinjau dari Perspektif Ekonomi Islam (Studi Kasus Mahasiswa Ekonomi Syariah Universitas Malikussaleh)	berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa, gratis ongkir secara parsial berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa, dan variabel diskon dan gratis ongkir secara signifikan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.	variabel dependen perilaku konsumtif. Perbedaan: Tidak menggunakan variabel independen harga diskon dan promo gratis ongkir penggunaan <i>Tiktok Shop</i> .
3.	Komang Erlita Agustina dan Lucy Sri Musmini,	Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Penggunaan, dan Kredibilitas Terhadap Minat	Pengetahuan, kemudahan penggunaan, dan kredibilitas secara parsial	Persamaan: Menggunakan variabel independen pengetahuan

	(2022)	Penggunaan <i>Quick Response Code Indonesian Standard</i> (QRIS) (Studi pada Generasi Z di Provinsi Bali)	berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS.	dan kemudahan penggunaan QRIS. Perbedaan: Tidak menggunakan variabel independen kredibilitas penggunaan QRIS dan variabel dependen minat penggunaan QRIS.
4.	Lailatu Syifa, (2019)	Pengaruh Kemudahan Penggunaan <i>Mobile Banking</i> Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta	Kemudahan penggunaan <i>mobile banking</i> berpengaruh positif terhadap perilaku konsumtif mahasiswa FITK UIN Syarif Hidayatullah	Persamaan: Menggunakan variabel dependen perilaku konsumtif. Perbedaan: Tidak menggunakan variabel independen kemudahan penggunaan

			Jakarta.	<i>mobile banking.</i>
5.	Mariesa Giswandhani dan Amalia Zul Hilmi, (2020)	Pengaruh Kemudahan Transaksi Non-Tunai Terhadap Sikap Konsumtif Masyarakat Kota Makassar	Kemudahan transaksi non-tunai memiliki pengaruh langsung yang signifikan terhadap sikap konsumtif masyarakat Kota Makassar.	<p>Persamaan:</p> <p>Menggunakan variabel dependen perilaku konsumtif.</p> <p>Perbedaan:</p> <p>Tidak menggunakan variabel independen kemudahan transaksi non-tunai.</p>
6.	Maulida Yulianti, (2021)	Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Penggunaan, dan Kemanfaatan <i>Quick Response Code Indonesian Standard</i> (QRIS) Terhadap Penggunaan <i>E-Wallet</i> di Kalangan	Variabel pengetahuan QRIS tidak berengaruh secara parsial terhadap penggunaan <i>e-wallet</i> di kalangan mahasiswa, variabel kemudahan penggunaan	<p>Persamaan:</p> <p>Menggunakan variabel independen pengetahuan, kemudahan, dan manfaat penggunaan QRIS.</p> <p>Perbedaan:</p> <p>Tidak menggunakan</p>

		Mahasiswa Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin	dan kemanfaatan QRIS berpengaruh secara parsial terhadap penggunaan <i>e-wallet</i> di kalangan mahasiswa, dan kemudahan penggunaan, kemanfaatan QRIS secara simultan berpengaruh terhadap penggunaan <i>e-wallet</i> di kalangan mahasiswa.	variabel dependen penggunaan <i>e-wallet</i> .
7.	Mujahidin dan Astuti (2020)	Pengaruh <i>Fintech e-Wallet</i> Terhadap Perilaku Konsumtif pada Generasi Millennial	Kualitas pelayanan dan kepercayaan <i>fintech</i> tidak berpengaruh terhadap perilaku	Persamaan: Menggunakan variabel dependen perilaku konsumtif.

			<p>konsumtif pada generasi milenial, dan persepsi kemudahan, persepsi manfaat, dan promosi <i>fintech</i> berpengaruh terhadap perilaku konsumtif pada generasi milenial.</p>	<p>Perbedaan:</p> <p>Tidak menggunakan variabel independen kualitas pelayananan, persepsi kemudahan, persepsi manfaat, kepercayaan dan promosi <i>fintech</i>.</p>
8.	Patrisia, dkk., (2023)	<p>Pengaruh Pembayaran Non Tunai (<i>E-Wallet</i>) Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Sosial FKIP Universitas Mulawarman</p>	<p>Pembayaran non tunai (<i>e-wallet</i>) berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Sosial FKIP Universitas Mulawarman.</p>	<p>Persamaan:</p> <p>Menggunakan variabel dependen perilaku konsumtif.</p> <p>Perbedaan:</p> <p>Tidak menggunakan variabel independen pembayaran non tunai (<i>e-</i></p>

				wallet).
9.	Rida Nur Afiyah, (2020)	Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa (Studi pada Mahasiswa Tadris IPS UIN Syarif Hidayatullah Jakarta)	Terdapat pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.	<p>Persamaan:</p> <p>Menggunakan variabel dependen perilaku konsumtif.</p> <p>Perbedaan:</p> <p>Tidak menggunakan variabel independen penggunaan uang elektronik.</p>
10.	Rika Agustin, (2023)	Pengaruh Kemudahan, Kecepatan, dan Keamanan Terhadap Minat Menggunakan Sistem Pembayaran <i>Quick Response Code Indonesian Standard</i> (QRIS) pada Nasabah Bank	Kemudahan, kecepatan, dan keamanan sistem pembayaran QRIS berpengaruh secara signifikan terhadap minat menggunakan sistem pembayaran	<p>Persamaan:</p> <p>Menggunakan variabel independen kemudahan dan keamanan penggunaan QRIS.</p> <p>Perbedaan:</p> <p>Tidak menggunakan variabel</p>

		Rakyat Indonesia Kantor Cabang Jember	<i>Quick Response Code Indonesian Standard</i> (QRIS) pada nasabah Bank Rakyat Indonesia Kantor Cabang Jember.	independen kecepatan penggunaan QRIS dan variabel dependen minat penggunaan QRIS.
11.	Riska, (2022)	Pengaruh <i>Digital Payment</i> Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa FEBI IAIN Parepare (Analisis Ekonomi Islam)	<i>Digital payment</i> berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa FEBI IAIN Parepare.	Persamaan: Menggunakan variabel dependen perilaku konsumtif. Perbedaan: Tidak menggunakan variabel independen <i>digital payment</i> .
12.	Ulya, dkk. (2023)	Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan dan	Pengetahuan, kemudahan dan risiko	Persamaan: Menggunakan variabel

		Risiko Terhadap Keputusan Penggunaan <i>Quick Response Code Indonesian Standard</i> (QRIS)	secara parsial dan simultan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS di Swalayan Kota Langsa.	independen pengetahuan dan kemudahan penggunaan QRIS. Perbedaan: Tidak menggunakan variabel independen risiko penggunaan QRIS dan variabel dependen keputusan penggunaan QRIS.
--	--	--	---	---

2.3 Kerangka Pemikiran

Menurut Firdaus dan Zamzam (2018:76), "kerangka pemikiran merupakan logika teoritis peneliti yang didukung dengan teori-teori yang kuat, serta dukungan hasil penelitian sebelumnya yang relevan". Kerangka pemikiran bertujuan untuk memberikan arah dan fokus penelitian secara efektif yang didasarkan pada hasil kajian teoritik, dan hasil-hasil penelitian terdahulu.

Perkembangan teknologi saat ini memudahkan mahasiswa dalam melakukan transaksi. Kemudahan dalam bertransaksi ini dapat menimbulkan perilaku konsumtif, dimana mahasiswa akan berperilaku tidak rasional dalam mengonsumsi suatu barang atau jasa, sehingga mahasiswa akan lebih mementingkan keinginan daripada kebutuhan. Menurut Prakoso (2017:24) ciri-ciri perilaku konsumtif yaitu: 1) Tidak mempertimbangkan fungsi atau kegunaan ketika membeli barang; 2) Mengonsumsi barang atau jasa secara berlebihan; 3) Mendahulukan keinginan daripada kebutuhan; dan 4) Tidak ada skala prioritas.

Perkembangan teknologi ini tentunya sejalan dengan perkembangan sistem pembayaran di Indonesia. Salah satu bukti berkembangnya sistem pembayaran yaitu, diluncurkannya standar *Quick Response (QR) Code* untuk pembayaran melalui aplikasi berbasis server seperti, dompet digital atau *mobile banking*, yang selanjutnya disebut *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*. Terdapat beberapa faktor yang dapat memengaruhi seseorang untuk menggunakan QRIS sebagai sistem pembayaran yaitu, pengetahuan, kemudahan, keamanan, manfaat, dan promo.

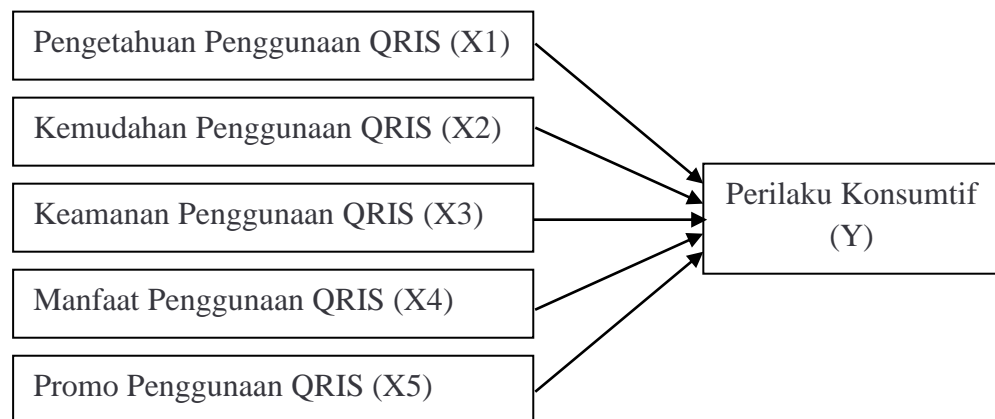
Menurut Ulya, dkk. (2023:11), indikator pengetahuan yaitu: 1) Tahu; 2) Memahami; 3) Aplikasi; dan 4) Evaluasi. Menurut Agustin (2023:39), indikator kemudahan yaitu: 1) Mudah dipelajari; 2) Dapat dikontrol; 3) Fleksibel; 4) Mudah digunakan; serta 5) Jelas dan dapat dipahami. Menurut Agustin (2023:42), indikator keamanan yaitu: 1)

Jaminan keamanan; dan 2) Kerahasiaan data. Menurut Genady (2019:30), indikator manfaat yaitu: 1) Penggunaan sistem mampu mempercepat proses; 2) Penggunaan sistem mampu meningkatkan efektivitas; dan 3) Penggunaan sistem mampu meningkatkan produktivitas individu. Menurut Mujahidin dan Astuti (2020:145), indikator promo yaitu: 1) Pemberian diskon; dan 2) Pemberian *cashback*.

Semakin tinggi pengetahuan mahasiswa tentang penggunaan QRIS, maka semakin tinggi pula minat penggunaan QRIS. Tingginya minat penggunaan QRIS ini dapat memengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa, karena mahasiswa tersebut akan sering menggunakan QRIS dalam melakukan transaksi pembelian, dan hal ini dapat mengubah perilaku konsumsinya yang kemudian dapat bergeser ke arah perilaku konsumtif. Selain itu, dengan menggunakan QRIS, melakukan segala jenis transaksi yang dapat memenuhi kebutuhan hidup akan lebih mudah, aman, dan memberikan banyak manfaat, hal ini menjadi salah satu cara mendorong mahasiswa berperilaku konsumtif dengan mengubah pola konsumsi dan memberikan makna baru dalam berkonsumsi. Banyaknya penawaran promo seperti diskon dan *cashback* yang ditawarkan ketika mahasiswa menggunakan QRIS sebagai alat transaksi juga dapat mendorong mahasiswa berperilaku konsumtif, karena mahasiswa tersebut akan membeli barang atau jasa secara berlebihan tanpa mempertimbangkan fungsi atau kegunaannya hanya karena ingin mendapatkan penawaran promo tersebut.

Dari penjelasan di atas, untuk mengetahui pengaruh pengetahuan, kemudahan, keamanan, manfaat, dan promo penggunaan QRIS terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Universitas Hasanuddin Makassar, maka kerangka berpikir dapat dilihat pada Gambar 2.1 berikut.

Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran



2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan teori, penelitian terdahulu yang relevan, dan kerangka pemikiran di atas, maka hipotesis penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

H1: Pengetahuan penggunaan QRIS berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Universitas Hasanuddin Makassar.

H2: Kemudahan penggunaan QRIS berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Universitas Hasanuddin Makassar.

H3: Keamanan penggunaan QRIS berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Universitas Hasanuddin Makassar.

H4: Manfaat penggunaan QRIS berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Universitas Hasanuddin Makassar.

H5: Promo penggunaan QRIS berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Universitas Hasanuddin Makassar.

H6: Pengetahuan, kemudahan, keamanan, manfaat, dan promo penggunaan QRIS secara simultan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Universitas Hasanuddin Makassar.