



## Digitalisasi Transaksi Dengan Qris: Analisis Tingkat Konsumsi Mahasiswa Di Era Modern

Intan Maharani Putri Setiawan<sup>1</sup>, Nailah Muzdalifah GP<sup>2</sup>

Politeknik Negeri Bandung

Received: 20 Mei 2025  
Revised: 27 Mei 2025  
Accepted: 01 Juni 2025

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) terhadap tingkat konsumsi mahasiswa. Seiring meningkatnya popularitas pembayaran digital, QRIS telah menjadi salah satu metode utama yang digunakan oleh mahasiswa dalam melakukan transaksi sehari-hari. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan pengumpulan data melalui kuesioner yang melibatkan 100 responden mahasiswa di wilayah Kota Bandung. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan QRIS memiliki pengaruh signifikan terhadap tingkat konsumsi mahasiswa, di mana kemudahan, kecepatan, dan keamanan transaksi melalui QRIS mendorong mahasiswa untuk lebih sering berbelanja. Selain itu, ketersediaan QRIS di berbagai lokasi turut mendukung peningkatan penggunaan metode pembayaran ini di kalangan mahasiswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa adopsi QRIS tidak hanya mempengaruhi frekuensi pembelian, tetapi juga diskon atau promosi berpengaruh besar terhadap jumlah transaksi yang dilakukan menggunakan QRIS.

**Kata Kunci:** QRIS, konsumsi, mahasiswa, transaksi, promosi

(\*) Corresponding Author:

[intan.maharani.abs422@polban.ac.id](mailto:intan.maharani.abs422@polban.ac.id)<sup>1</sup>,  
[nailah.muzdalifah.abs422@polban.ac.id](mailto:nailah.muzdalifah.abs422@polban.ac.id)<sup>2</sup>

**How to Cite:** Setiawan, I., & GP, N. (2025). Digitalisasi Transaksi Dengan Qris: Analisis Tingkat Konsumsi Mahasiswa Di Era Modern. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(6.D), 131-141. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/10723>.

## PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir Indonesia mengalami transformasi digital yang pesat di berbagai sektor, termasuk sektor keuangan. Secara umum, transformasi digital di sektor keuangan adalah upaya pengelolaan keuangan yang memanfaatkan ekosistem digital dan teknologi terkini. Sebelum era digital, transaksi keuangan cenderung dilakukan secara manual dan membutuhkan banyak waktu, baik dalam proses pembayaran maupun pencatatan. Praktik ini tidak hanya membutuhkan banyak waktu, tetapi juga meningkatkan risiko kehilangan uang atau pencurian. *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS), yang diluncurkan oleh Bank Indonesia pada tahun 2019, merupakan inovasi yang menyatukan berbagai metode pembayaran non-tunai dalam satu standar yang praktis dan mudah digunakan.

Menurut Nugroho (2024) dalam CNBC Indonesia, Gubernur Bank Indonesia, Perry Warjiyo, mengungkapkan bahwa penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) mengalami lonjakan signifikan, dengan pertumbuhan sebesar 226,54% dalam kurun waktu satu tahun. Saat ini, sistem QRIS telah digunakan oleh 50,50 juta pengguna dan 32,71 juta merchant. Meski transaksi QRIS mengalami peningkatan signifikan, penggunaan kartu ATM/D dan kartu kredit menunjukkan tren berbeda. Transaksi menggunakan kartu ATM/D turun sebesar 8,42% menjadi 1.759,92 juta transaksi, sementara kartu kredit justru mencatat pertumbuhan 20,92% dengan total 114,31 juta transaksi. Selain itu, transaksi digital lainnya juga mencatat peningkatan, seperti nilai transaksi Bank Indonesia Real Time Gross Settlement (BI-RTGS) yang naik 13,42% menjadi Rp42.008,08 triliun, dan volume transaksi BI-FAST yang bertumbuh 67,79% menjadi 785,95 juta transaksi. Transaksi digital banking

mencapai 5.363 juta transaksi dengan pertumbuhan sebesar 34,49% secara year-on-year (yoy), sedangkan transaksi uang elektronik meningkat 39,42% menjadi 3.958,53 juta transaksi (Sutrisno, 2024).

Salah satu dampak paling nyata dari perkembangan ini adalah peningkatan aksesibilitas dan efisiensi dalam transaksi keuangan. Dengan adanya perkembangan ini, konsumen kini dapat melakukan transaksi kapan pun dan di mana pun tanpa bergantung pada lokasi fisik. Perkembangan ini tidak hanya mempercepat proses transaksi, tetapi juga meningkatkan kenyamanan bagi para pengguna.

Selama pandemi Covid-19, terjadi perubahan yang signifikan dalam pola konsumsi masyarakat yang dipicu oleh berbagai faktor seperti pembatasan mobilitas, penutupan tempat-tempat usaha, dan meningkatnya ketidakpastian ekonomi telah menyebabkan perubahan besar dalam kebiasaan belanja masyarakat. Di tengah ancaman virus ini, masyarakat mulai beralih dari berbelanja langsung di toko *offline* ke metode belanja *online* menggunakan media sosial yang lebih memberikan kenyamanan dan keamanan. Hal ini mengakibatkan peningkatan penjualan barang atau jasa kepada konsumen dan pertumbuhan *e-commerce* sesama pelaku bisnis. Selain itu dengan meningkatnya penggunaan teknologi digital, konsumen lebih memilih metode pembayaran non-tunai seperti *e-wallet* dan QRIS untuk menghindari kontak fisik dan mempermudah transaksi.

Perubahan ini tidak hanya mencerminkan adaptasi terhadap situasi krisis, namun juga menciptakan kebiasaan-kebiasaan baru yang akan tetap ada meskipun pandemi telah usai. Pesatnya perkembangan teknologi informasi telah mengantarkan masyarakat global memasuki fase baru yang dikenal sebagai era Revolusi Industri 4.0. Industri perbankan telah berubah secara signifikan karena penggunaan berbagai teknologi di sektor jasa keuangan. Perubahan perilaku konsumsi masyarakat terhadap bank digital mendorong perbankan untuk mempercepat proses transformasi ke perbankan digital.

Bank Indonesia mengambil langkah revolusioner dengan mengembangkan QRIS sebagai alternatif sistem pembayaran Indonesia. QRIS memungkinkan konsumen melakukan pembayaran lebih mudah dan efisien tanpa perlu membawa uang fisik. Perilaku generasi muda, termasuk Gen Z, memainkan peran penting dalam mempercepat penerapan QRIS di Indonesia. Generasi muda yang tumbuh dengan lingkungan teknologi lebih akrab dengan alat digital dan lebih cepat mengadopsi pembayaran digital dan QRIS. Tren ini terlihat dari kuatnya minat mereka terhadap belanja online dan penggunaan aplikasi pembayaran yang menawarkan kemudahan dan efisiensi dalam bertransaksi. Generasi muda dengan kemampuan beradaptasi terhadap perubahan dan inovasi, tidak hanya mendorong pertumbuhan penggunaan QRIS, namun juga menjadi agen perubahan dalam budaya transaksi keuangan tanah air.

QRIS kini semakin digemari oleh mahasiswa karena kepraktisan, kecepatan, dan tingkat keamanan yang tinggi. Khususnya di kalangan mahasiswa Kota Bandung, sebagian besar sudah beralih ke pembayaran non-tunai atau QRIS. Tingkat konsumsi mahasiswa bervariasi tergantung pada berbagai faktor, seperti jenis produk dan layanan yang dibeli, frekuensi pembelian, preferensi merek, serta berbagai faktor lain yang mempengaruhi keputusan pembelian meliputi kualitas produk, harga, dan tren pasar. Namun secara umum, mahasiswa cenderung lebih mengutamakan pengeluaran untuk kebutuhan utama seperti makanan, transportasi, dan barang-barang yang mendukung kegiatan belajar, seperti alat tulis dan buku. Selain itu, banyak mahasiswa juga mengalokasikan anggaran untuk hiburan dan kegiatan sosial (Flinsia Debora Wurangian, 2015).

## **TINJAUAN TEORITIS**

### **Konsep Pembayaran Digital**

Transaksi yang dilakukan melalui platform digital sering kali dikenal sebagai pembayaran digital. Konsep ini mencakup berbagai metode pembayaran yang menggunakan teknologi internet. Dikenal sebagai *digital payment*, pembayaran digital merujuk pada jenis transaksi yang menggunakan media elektronik. Ini mencakup berbagai metode seperti *e-wallet*, *mobile banking*, *internet banking*, *SMS banking*, dan *internet banking*. Semua aktivitas ini hanya dapat dilakukan dengan memanfaatkan perangkat elektronik, seperti *smartphone* (Saputra, 2019).

Menurut Tarantang et al. (2019), sistem pembayaran digital merupakan cara modern untuk memindahkan uang dari konsumen ke penjual. Dalam sistem ini, transaksi dilakukan melalui teknologi, sehingga tidak melibatkan uang fisik. Uang tersebut diproses dan diterima dalam bentuk non-fisik, menjadikannya lebih efisien dan praktis.

Pembayaran digital mencakup berbagai jenis transaksi non-tunai, di mana pembayaran dilakukan secara elektronik antara pembeli dan penjual. Proses ini dapat dilakukan melalui jaringan internet atau sistem elektronik lainnya. Dengan meningkatnya aksesibilitas dan kenyamanan, *digital payment* telah mengubah cara kita melakukan transaksi, memungkinkan individu dan bisnis untuk berinteraksi secara lebih cepat dan efisien di dunia yang semakin terhubung ini. Hal ini tidak hanya mempercepat proses transaksi, melainkan juga meningkatkan keamanan dan transparansi dalam setiap transaksi.

### **Manfaat Pembayaran Digital**

Menurut Suryanto et. al (2022) terdapat berbagai keuntungan yang dapat diperoleh, jika melakukan transaksi pembayaran melalui digital payment, antara lain:

1. Mampu meningkatkan pendapatan penjualan
2. Menawarkan berbagai opsi pembayaran bagi konsumen
3. Memudahkan dalam pelacakan transaksi
4. Meningkatkan keamanan dalam proses pembayaran
5. Menyediakan kemudahan dalam melakukan pembayaran di mana saja
6. Dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam transaksi pembayaran

### **Indikator Pembayaran Digital**

Aplikasi sistem pembayaran digital memiliki sejumlah indikator yang menarik dan berguna untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Menurut Michael Agustio Gosal dan Nanik Linawati (2018) Indikator pembayaran digital mencakup beberapa aspek, yaitu :

1. *Perceived Ease of Use* (Persepsi Kemudahan Penggunaan)

*Perceived Ease of Use* merujuk pada tingkat keyakinan seseorang bahwa teknologi informasi mudah untuk dimengerti. Hal ini meminimalkan waktu dan upaya yang diperlukan untuk mempelajari teknologi tersebut. Ketika membandingkan fitur kemudahan, pengguna sistem baru cenderung merasa lebih nyaman dibandingkan dengan pengguna sistem lama. Secara umum, teknologi informasi yang fleksibel, intuitif, dan sederhana dalam pengoperasiannya dianggap sebagai faktor utama yang mencerminkan kemudahan penggunaan. Sebagai contoh, layanan pembayaran digital menawarkan kemudahan yang nyata dalam proses pembelajaran maupun penerapannya sehari-hari, seperti melalui metode pembayaran menggunakan kode QR atau nomor referensi unik.

2. *Perceived Usefulness* (Persepsi Manfaat)

Persepsi manfaat didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang meyakini bahwa penggunaan suatu sistem tertentu dapat meningkatkan kinerja tugasnya. Dalam hal ini, konsumen lebih cenderung memanfaatkan pembayaran digital setelah percaya bahwa sistem tersebut mampu membantu mereka menghemat biaya atau meningkatkan efisiensi dalam menyelesaikan transaksi. Semakin besar manfaat yang dirasakan oleh konsumen, semakin tinggi pula ketertarikan mereka untuk menggunakan pembayaran digital dalam bertransaksi.

3. *Perceived Credibility* (Persepsi Kredibilitas)

Persepsi Kredibilitas berkaitan dengan konsumen terhadap tingkat perlindungan privasi dan keamanan dalam penggunaan pembayaran digital. Semakin tinggi tingkat kepercayaan terhadap kredibilitas teknologi tersebut, semakin besar pula kemungkinan pengguna untuk menggunakan layanan pembayaran digital.

#### 4. *Social Influence* (Pengaruh Sosial)

*Social Influence* menggambarkan sejauh mana perilaku seseorang dipengaruhi oleh keyakinannya terhadap opini atau tindakan orang lain dalam menggunakan pembayaran digital.

#### 5. *Behavior Intentions* (Intensitas Penggunaan)

Keinginan untuk menggunakan pembayaran digital dipengaruhi oleh manfaat yang dirasakan, kemudahan akses, tingkat kepercayaan, dan pengaruh sosial. Berbagai faktor ini mendorong individu untuk semakin sering menggunakan layanan mobile payment, yang tidak hanya menyederhanakan proses transaksi tetapi juga mendorong partisipasi mereka dalam mengelola keuangan secara lebih efisien.

### **Definisi QRIS**

Menurut Bank Indonesia, QRIS atau *Quick Response Code Indonesia Standard* adalah standar yang mengintegrasikan berbagai jenis QR Code dari berbagai Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP). QRIS dirancang oleh industri sistem pembayaran bekerja sama dengan Bank Indonesia untuk memastikan kemudahan, kecepatan, dan keamanan dalam melakukan transaksi menggunakan QR Code. Penerapan *Quick Response Code Indonesia Standard* bertujuan untuk mempermudah transaksi pembayaran digital bagi masyarakat serta memungkinkan pengawasan oleh regulator secara terpusat. QRIS dirancang sebagai solusi untuk menciptakan "satu sistem untuk semua model pembayaran" yang dapat diakses oleh berbagai lapisan masyarakat.

### **Tujuan dan Manfaat QRIS**

QRIS bertujuan untuk mempermudah proses transaksi pembayaran digital bagi masyarakat dan memberikan kemudahan pengawasan bagi regulator. Dengan sistem yang terintegrasi ini, diharapkan akan tercipta efisiensi dalam transaksi, serta meningkatkan adopsi pembayaran non-tunai di kalangan masyarakat.

### **Keamanan dan Kemudahan Penggunaan**

QRIS dirancang untuk menjaga keamanan transaksi, sehingga pengguna dapat melakukan pembayaran dengan percaya diri. Selain itu, kemudahan dalam mengakses dan menggunakan QRIS menjadikannya solusi yang menarik bagi pengguna dari berbagai kalangan.

### **Model Penggunaan QRIS**

Dalam Kaspi, terdapat jenis metode pembayaran yang dapat digunakan dengan QRIS, yaitu:

#### 1. *Merchant Presented Mode* (MPM) Statis

Dalam metode *Merchant Presented Mode* (MPM), pedagang menampilkan QR Code pembayaran di tempat yang mudah terlihat oleh pelanggan, seperti di meja kasir atau area transaksi lainnya. Pelanggan dapat menyelesaikan pembayaran dengan memindai QR Code menggunakan aplikasi pembayaran di ponsel mereka. Metode ini sangat cocok diterapkan pada usaha kecil dan menengah (UMKM).

#### 2. *Costumer Presented Mode* (CPM) Dinamis

Pada metode *Costumer Presented Mode* (CPM), QR Code dihasilkan melalui perangkat seperti EDC atau smartphone. Pedagang terlebih dahulu memasukkan jumlah yang harus dibayar, kemudian pelanggan dapat memindai QR Code yang muncul atau tercetak. Mode QRIS Dinamis ini sangat ideal untuk bisnis menengah hingga besar atau pedagang dengan volume transaksi yang tinggi.

#### 3. *Consumer Presented Mode* (CPM)

Pada metode *Consumer Presented Mode*, pengguna atau pelanggan menampilkan QR Code pembayaran melalui aplikasi di ponsel mereka. Pedagang kemudian memindai QR Code yang ditunjukkan oleh pelanggan untuk memproses pembayaran, sehingga transaksi dapat dilakukan dengan cepat dan mudah. Pelanggan hanya perlu menunjukkan QR Code yang dihasilkan dari aplikasi pembayaran, yang kemudian dapat dipindai oleh pedagang. Metode CPM ini dirancang khusus untuk merchant yang membutuhkan transaksi cepat, seperti penyedia layanan transportasi, parkir, dan ritel modern.

### **Aplikasi yang Menerapkan Pembayaran QRIS**

Aplikasi yang mengimplementasikan pembayaran QRIS dan memberikan berbagai kemudahan dalam transaksi digital semakin banyak dikembangkan di Indonesia. Aplikasi yang umum adalah *E-Wallet* atau biasa disebut dompet elektronik merupakan alat pembayaran digital yang memanfaatkan media elektronik berbasis server. *E-Wallet* umumnya tersedia dalam bentuk aplikasi yang terhubung dengan server, dan penggunaannya memerlukan koneksi awal ke penyedia layanan (Mulayana & Wijaya, 2018). Berikut ini adalah 7 *E-wallet* atau dompet digital yang digunakan di Indonesia (Christie, 2023) :

1. Gopay
2. Ovo
3. Dana
4. LinkAja
5. ShopeePay
6. Doku
7. I-Saku

Selain *E-Wallet* tersedia juga *Mobile Banking*. Menurut Riayu dan Susanto (2021), *Mobile banking* merupakan teknologi yang digunakan oleh bank dan penyedia layanan untuk mempermudah masyarakat dalam melakukan transaksi keuangan maupun non keuangan melalui perangkat ponsel yang dapat diakses selama terhubung dengan jaringan telepon.

### **Pengertian Konsumsi**

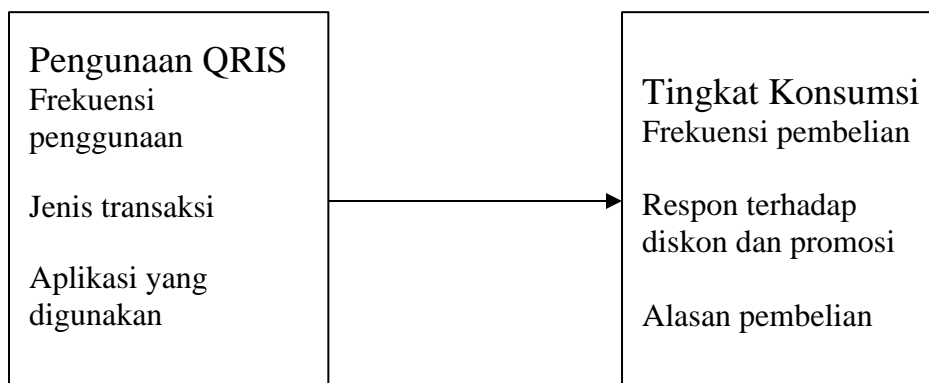
Konsumsi dapat didefinisikan sebagai aktivitas yang dilakukan individu untuk memenuhi kebutuhan atau keinginan mereka saat ini dengan tujuan meningkatkan kesejahteraan dan kualitas hidup. Aktivitas konsumsi tidak hanya mencakup pembelian barang, tetapi juga mencakup pemanfaatan layanan, pengalaman, serta kegiatan lain yang mendukung kehidupan sehari-hari. Menurut Hananto et al. (2009), konsumsi merupakan sebagian dari pendapatan yang dibelanjakan untuk membeli barang atau jasa guna memenuhi kebutuhan hidup. Secara umum, konsumsi merujuk pada pemakaian barang dan jasa yang memenuhi kebutuhan manusia secara langsung. Selain itu, konsumsi juga dapat dipahami sebagai pengeluaran individu untuk memperoleh barang dan jasa demi memenuhi kebutuhannya sendiri (William dalam Hanum, 2017).

### **Potongan Harga**

Menurut Tjiptono (2020:8), diskon adalah pengurangan harga yang diberikan oleh penjual kepada pembeli sebagai bentuk penghargaan atas tindakan tertentu, seperti membayar lebih awal, pembelian dalam jumlah besar, atau bertransaksi di luar waktu permintaan tinggi. Sementara itu, menurut Alma (2019:178), diskon diberikan kepada konsumen dengan berbagai alasan tertentu, seperti :

- a. Konsumen membayar lebih dari yang ditetapkan.
- b. Besarnya jumlah pembelian.
- c. Perbedaan dalam berat atau ukuran.
- d. Program khusus yang mungkin ditawarkan oleh produsen.

### **Kerangka Pikiran**



## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan meneliti penggunaan QRIS sebagai faktor yang mempengaruhi (variabel independen) dan tingkat konsumsi sebagai hasil yang dipengaruhi (variabel dependen). Subjek dalam penelitian ini adalah Mahasiswa sekitar Bandung. Tujuan utamanya adalah untuk menganalisis seberapa besar dampak penggunaan QRIS terhadap pola konsumsi mahasiswa yang ada di sekitar Bandung.

Populasi penelitian ini dilakukan pada mahasiswa, khususnya mahasiswa di Bandung. Sampel yang diteliti adalah mahasiswa yang menggunakan QRIS sebagai salah satu alat pembayarannya. Menurut Sugiyono (2016:81), Teknik sampling adalah cara yang digunakan untuk menentukan sampel dalam sebuah penelitian. Pada penelitian ini, digunakan metode purposive sampling, yaitu teknik pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya. Kriteria yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa di Kota Bandung yang menggunakan QRIS. Kuesioner ini dirancang untuk menggali informasi mendalam mengenai pengalaman dan pandangan mahasiswa tentang penggunaan QRIS.

### Operasional Variabel

**Indikator penelitian yang ingin dicapai adalah**

VARIABEL PENELITIAN	INDIKATOR
Penggunaan QRIS	Frekuensi penggunaan (X1.1 - X1.7) Jenis transaksi (X2.1 - X2.6) Aplikasi yang digunakan (X3.1 - X3.5)
Tingkat Konsumsi Mahasiswa	Frekuensi pembelian (Y1.1 - Y1.7) Respon terhadap diskon dan promosi (Y2.1 - Y2.3) Alasan pembelian (Y3.1 - Y 3.4)

## HASIL & PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### Demografi Responden

Profil demografi responden dalam penelitian ini mencakup mahasiswa di sekitar Kota Bandung yang menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran. Total responden berjumlah 100 orang, dengan jumlah 21 laki-laki dan 79 perempuan, menunjukkan bahwa partisipasi perempuan lebih dominan. Responden dalam penelitian ini berusia antara 18 hingga 22 tahun, dengan mayoritas berusia 20 tahun, yang mencerminkan kelompok usia ini sebagai yang

paling banyak dalam sampel. Sebagian besar responden tinggal bersama orang tua, yang menunjukkan bahwa mereka kemungkinan besar masih bergantung pada dukungan keluarga.

### **Analisis Deskriptif**

#### **Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
QRIS	100	29.00	85.00	61.6500	11.81112
Tingkat Konsumsi	100	24.00	70.00	50.7000	9.45430
Valid N (listwise)	100				

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, dua variabel utama yang diukur adalah Pengaruh QRIS dan Tingkat Konsumsi, dengan jumlah sampel masing-masing sebanyak 100. Rata-rata (mean) skor QRIS adalah 61,65, dengan nilai minimum 29,00 dan maksimum 85,00. Standar deviasi sebesar 11,81 menunjukkan bahwa terdapat variasi yang cukup signifikan dalam skor Pengaruh QRIS di antara para responden, yang berarti bahwa tingkat penggunaan QRIS berbeda-beda di kalangan mereka.

Sementara itu, variabel Tingkat Konsumsi memiliki rata-rata (mean) sebesar 50,70 dengan nilai minimum 24,00 dan maksimum 70,00. Standar deviasi sebesar 10,23 menunjukkan bahwa variasi dalam tingkat konsumsi responden juga ada, tetapi lebih kecil jika dibandingkan dengan QRIS. Artinya, meskipun ada perbedaan, tingkat konsumsi responden cenderung lebih konsisten daripada penggunaan QRIS.

### **Structural Equation Modeling dengan Partial Least Square (SEM- PLS)**

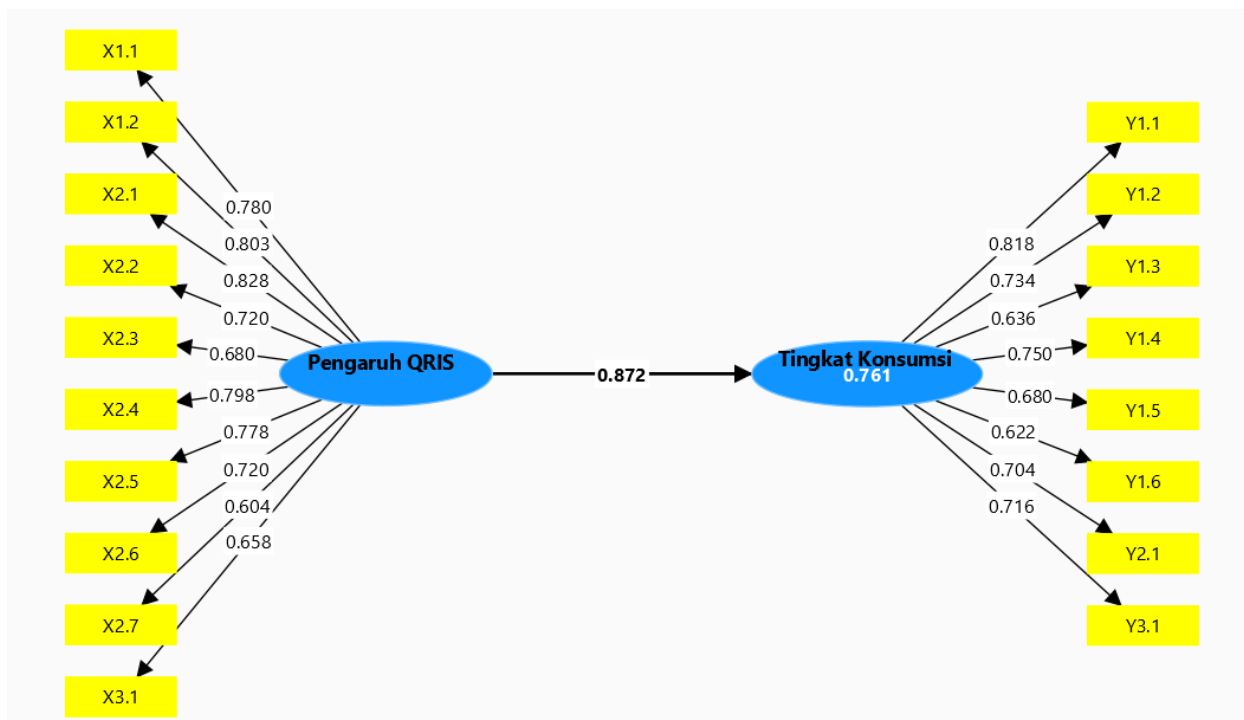
Penelitian ini menggunakan pendekatan *Partial Least Square* (PLS) untuk analisis data. PLS adalah salah satu model dalam *Structural Equation Modeling* (SEM) yang berorientasi pada varian atau komponen. Metode ini dikenal sebagai model persamaan struktural berbasis varians. PLS memungkinkan pengukuran variabel laten yang tidak dapat diukur secara langsung dengan bantuan indikator-indikator yang disebut variabel manifest (Ghozali & Latan, 2020). Pendekatan SEM-PLS mencakup dua tahapan utama, yaitu pengujian *outer model* dan *inner model*.

#### **Pengujian Outer Model**

Pengujian *outer model* dilakukan untuk menilai hubungan antara variabel laten dengan indikator-indikator yang digunakan sebagai alat ukur. Selain itu, pengujian ini bertujuan untuk mengevaluasi validitas dan reliabilitas indikator melalui analisis seperti *loading factor* dan *composite reliability*. Proses ini dilakukan untuk memastikan bahwa indikator mampu merepresentasikan konstruk yang diukur secara akurat (Ghozali & Latan, 2020).. Analisis ini akan dilakukan dengan memperhatikan pengaruh dari *factor loading*, *Average Variance Extracted* (AVE), dan *composite reliability*.

#### **Factor Loading**

Pengujian validitas model dimulai dengan mengukur *factor loading*, yang harus memiliki nilai lebih dari 0,6 untuk memastikan bahwa indikator dianggap valid. Jika tidak memenuhi nilai tersebut, maka indikator perlu dihilangkan dari model (Husein, 2015). Analisis *outer model* dalam penelitian ini ditampilkan pada gambar berikut:



Berdasarkan model pengukuran yang telah dianalisis, seluruh indikator variabel penelitian menunjukkan loading factor yang lebih besar dari 0,6, yang menandakan bahwa semua indikator tersebut signifikan dan memenuhi syarat untuk convergent validity. Proses ini melibatkan penghapusan beberapa indikator yang memiliki loading factor di bawah 0,6, sehingga hanya indikator-indikator yang paling relevan dan kuat yang tersisa dalam model. Dengan demikian, hasil pengukuran ini mencerminkan validitas konvergen yang baik, memastikan bahwa setiap indikator secara efektif merefleksikan variabel laten yang diukur.

**Average variance extracted (AVE)**

Konstruk	AVE (Average Variance Extracted)
Pengaruh QRIS	0,548
Tingkat Konsumsi	0,504

*Average variance Extract (AVE)* adalah alat ukur yang digunakan untuk menguji validitas konvergen, di mana nilainya ditentukan melalui hasil analisis validitas konvergen. Validitas konvergen bertujuan untuk menilai sejauh mana sebuah indikator dapat dianggap valid. Menurut Trenggonowati dan Kulsum (2018), pengukuran variabel didasarkan pada konsep teoritis yang mendasari keberadaan indikator-indikator yang digunakan dalam pengujian variabel terkait. Dalam penelitian ini, nilai AVE yang diharapkan adalah lebih dari 0,5. Berdasarkan hasil analisis, seluruh konstruk memiliki nilai AVE yang melebihi 0,5, sesuai dengan kriteria yang ditetapkan.

Berdasarkan tabel di atas, hasil perhitungan Average Variance Extracted (AVE) untuk variabel QRIS dan tingkat konsumsi menunjukkan bahwa nilai AVE keduanya lebih dari 0,5, yaitu masing-masing sebesar 0,548 dan 0,504. Nilai AVE di atas 0,5 mengindikasikan bahwa lebih dari 50% varians indikator yang membentuk masing-masing variabel dapat dijelaskan oleh konstruk tersebut, sehingga validitas konvergen dapat dianggap baik.

Dengan kata lain, nilai AVE yang masuk akal menunjukkan bahwa setiap variabel dapat mewakili indikatornya dengan sangat baik. Variabel QRIS memiliki hasil dengan AVE sebesar 0,548 menunjukkan validitas konvergen yang lebih kuat, sedangkan Tingkat

Konsumsi memiliki hasil dengan AVE sebesar 0,504 masih memenuhi kriteria minimum, namun mendekati batas bawah. Secara keseluruhan dapat diasumsikan bahwa kedua variabel mempunyai validitas konvergen yang cukup baik.

#### **Composite Reliability**

Konstruk	Composite Reliability
Pengaruh QRIS	0,923
Tingkat Konsumsi	0,890

Tahap akhir dalam evaluasi *outer model* adalah menguji unidimensionalitas untuk memastikan bahwa pengukuran tidak mengalami kendala. Pengujian ini dilakukan melalui analisis *composite reliability*, di mana nilai *composite reliability* seharusnya lebih besar dari 0,7. Namun, pada penelitian eksploratif, nilai *composite reliability* dalam rentang 0,6 hingga 0,7 masih dapat diterima (Hair et al., 2011).

Berdasarkan tabel uji reliabilitas di atas, nilai *composite reliability* pada variabel Pengaruh QRIS nilainya sebesar 0,923, sedangkan nilai pada variabel Tingkat Konsumsi nilainya sebesar 0,890. Untuk uji reliabilitas, skor *composite reliability* yang lebih besar dari 0,7 menunjukkan bahwa variabel tersebut sangat baik. Oleh karena itu, nilai reliabilitas kedua variabel tersebut menunjukkan bahwa instrumen pengukuran yang digunakan sangat konsisten dalam mengukur setiap konstraknya. Variabel pengaruh QRIS menunjukkan tingkat reliabilitas yang sangat tinggi dengan nilai 0,923, dan tingkat konsumsi juga menunjukkan tingkat reliabilitas yang tinggi dengan nilai 0,890. Secara keseluruhan kedua variabel tersebut memenuhi syarat reliabilitas yang baik sehingga dapat dianggap reliabel dalam mengukur konstruk penelitian ini.

#### **Pengujian Inner Model**

Ghozali & Latan (2020:67) menjelaskan bahwa analisis inner model merupakan model struktural yang digunakan untuk memprediksi hubungan kausal antara variabel laten.

#### **Koefisien Determinasi R<sup>2</sup> (R-Square)**

Konstruk	R Square
Y Tingkat Konsumsi	0,761

Berdasarkan analisis *R Square* dapat dijelaskan bahwa variabel pengaruh QRIS memiliki pengaruh terhadap variabel tingkat konsumsi. Artinya, sebagian besar variabel pada tingkat konsumsi dapat dijelaskan oleh variabel pengaruh QRIS. Sementara itu, sisanya sebesar 23,9% dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya. Dengan demikian, model ini dapat dianggap cukup kuat dalam menggambarkan pengaruh variabel-variabel independen terhadap variabel Tingkat Konsumsi.

#### **Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan QRIS berpengaruh secara signifikan terhadap tingkat konsumsi mahasiswa dengan nilai *R Square* mencapai 0,761 yang berarti penggunaan QRIS mempengaruhi tingkat konsumsi mahasiswa sebesar 76,1% dan sisanya sebesar 23,9% di pengaruhi oleh faktor lain.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa semakin sering konsumen menggunakan aplikasi pembayaran, semakin besar kemungkinan mereka memilih QRIS sebagai metode transaksi. Hal ini tercermin pada indikator X1.1 dan X1.2, yang masing-masing memiliki nilai 0,708 dan 0,803. Preferensi ini dipicu oleh berbagai faktor, termasuk kemudahan dan kecepatan dalam melakukan transaksi, adanya diskon dan promosi yang menarik, serta

keamanan yang ditawarkan selama proses pembayaran. Ketersediaan QRIS di berbagai lokasi juga berkontribusi pada peningkatan penggunaan metode ini di kalangan mahasiswa. Adapun indikator yang memiliki pengaruh paling kuat adalah X2.1, dengan nilai sebesar 0,858. Hal ini menunjukkan bahwa tempat yang paling sering digunakan oleh mahasiswa untuk bertransaksi menggunakan QRIS adalah di lingkungan kampus.

Selain itu, pembelian kebutuhan sehari-hari, seperti bahan makanan dan alat tulis, menggunakan QRIS merupakan aspek yang paling dipengaruhi dalam penelitian ini. Hal ini terlihat dari nilai indikator Y1.1 yang mencapai 0,818 dan Y1.4 yang sebesar 0,750. Nilai - nilai ini menunjukkan bahwa konsumen cenderung lebih memilih QRIS untuk transaksi sehari-hari, mencerminkan kemudahan dan kenyamanan yang ditawarkan oleh metode pembayaran tersebut dalam memenuhi kebutuhan rutin mereka. Dengan adopsi QRIS yang semakin meluas, mahasiswa tidak hanya merasakan manfaat dari segi kepraktisan tetapi juga dari segi keamanan. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan QRIS tidak hanya mengubah cara mahasiswa melakukan transaksi, tetapi juga berpotensi mengubah perilaku konsumsi mereka.

## **PENUTUP**

Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan QRIS memberikan dampak yang signifikan terhadap tingkat konsumsi mahasiswa, berkontribusi terhadap 76,1% perilaku konsumsi mahasiswa. Semakin banyak pelajar menggunakan aplikasi pembayaran, maka semakin besar kemungkinan mereka memilih QRIS sebagai metode transaksinya, dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti kenyamanan, kecepatan, diskon, promosi, dan keamanan. Lingkungan kampus menjadi lokasi utama mahasiswa menggunakan QRIS untuk bertransaksi, dengan indikator tingginya preferensi pembelian barang sehari-hari seperti sembako dan alat tulis. Tingginya nilai indikator tersebut mencerminkan kemudahan dan kepraktisan QRIS dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari. Dengan semakin meluasnya QRIS, mahasiswa tidak hanya akan merasakan manfaat praktisnya, namun juga keamanan yang berpotensi mengubah perilaku konsumen secara keseluruhan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Asminingsih, F. A. (2017). *Pola Konsumsi Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang Untuk Kebutuhan Pangan (Atribut Selera konsumen)* [Thesis]. Fakultas Pertanian Peternakan Universitas Muhammadiyah Malang.
- Bank Indonesia. (2019). *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*. bi.go.id. <https://www.bi.go.id/QRIS/default.aspx>
- Cetak Biru Transformasi Digital Perbankan*. (2021). OJK. Retrieved November 13, 2024, from [https://www.ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/info-terkini/Documents/Pages/Cetak-Biru-Transformasi-Digital-Perbankan/CETAK%20BIRU%20TRANSFORMASI%20DIGITAL%20PERBANKAN%20\(SHORT%20VERSION\).pdf](https://www.ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/info-terkini/Documents/Pages/Cetak-Biru-Transformasi-Digital-Perbankan/CETAK%20BIRU%20TRANSFORMASI%20DIGITAL%20PERBANKAN%20(SHORT%20VERSION).pdf)
- Christie, S. E. (2023, July 27). *Daftar 7 E-Wallet Terpopuler di Indonesia: GoPay, DANA, Shopee Pay, Dll*. Finansial Bisnis. Retrieved November 13, 2024, from <https://finansial.bisnis.com/read/20230727/563/1678739/daftar-7-e-wallet-terpopuler-di-indonesia-gopay-dana-shopee-pay-dll>
- Ghozali, I., & Latan, H. (2020). *Partial Least Square Konsep, Teknik Dan Aplikasi Menggunakan Program SmartPLS 3.0* (2nd ed.). Semarang : Badan Penerbit - Undip.
- Gosal, M. A., & Linawati, N. (2018). *Pengaruh Intensitas Penggunaan Layanan Mobile Payment terhadap Spending Behavior*.

- Hanum, N. (2017). Analisis Pengaruh Pendapatan Terhadap Perilaku Konsumsi Mahasiswa Universitas Samudra di Kota Langsa. *Jurnal Samudra Ekonomika*, 1(2).
- Hussein, A. S. (2015). *Penelitian Bisnis dan Manajemen Menggunakan Partial Least Squares (PLS) dengan smartPLS 3.0* [Modul Ajar].
- Kanal dan Layanan. (n.d.). Bank Indonesia. Retrieved November 14, 2024, from <https://www.bi.go.id/QRIS/default.aspx>
- Mulyana, A., & Wijaya, H. (2018). Perancangan E-Payment System Pada E-Wallet Menggunakan Kode QR Berbasis Android. *Jurnal Sistem Komputer Universitas Komputer Indonesia*, 7(1).
- Nugroho, R. A. (2024, 10 16). Kiamat ATM Makin Nyata, Transaksi QRIS Tembus Rp 188,36 Triliun. *Berita Market*. <https://www.cnbcindonesia.com/market/20241016164454-17-580293/kiamat-atm-makin-nyata-transaksi-qr-is-tembus-rp-18836-triliun>
- Onis, F. N., Hariani, L. S., & Indawati, N. (2018). Pola konsumsi : Literasi Ekonomi, Staus Sosial Orang Tua dan Teman Sebaya. *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi*, 3(1). <https://doi.org/10.21067/jrpe.v3i1.3809>
- Riayu, A. P., & Susanto, R. (n.d.). PENERAPAN M-BANKING DALAM MENINGKATKAN JASA, LAYANAN PERBANKAN DI BANK RAKYAT INDONESIA KANTOR CABANG PEKANBARU SUDIRMAN. *Jurnal Akuntansi AKTIVA*, Vol. 4, No. 2, 2023.
- Saputra, I. P. (2019). *Analisis Efektivitas Penggunaan Digital Payment Pada Mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suryanto, Muhyi, H. A., & Kurniati, P. S. (2022). Use Of d=Digital Payment In Micro, Small, And Medium Business. *AdBispreneur*, 7(1).
- Sutrisno, E. (2024, July 29). *Transaksi QRIS Melonjak 226,54%, Revolusi Pembayaran Digital di Indonesia*. [Indonesia.go.id. https://indonesia.go.id/kategori/editorial/8434/transaksi-qr-is-melonjak-226-54-revolusi-pembayaran-digital-di-indonesia](https://indonesia.go.id/kategori/editorial/8434/transaksi-qr-is-melonjak-226-54-revolusi-pembayaran-digital-di-indonesia)
- Syafitri, R. (2019, February 14). *Perilaku dan Konsep Konsumsi Dalam Islam*. Kompasiana. <https://www.kompasiana.com/rizkasyafitry/5c63f321c112fe544534fae6/perilaku-dan-konsep-konsumsi-dalam-islam>
- Tarantang, J., Alawiyah, A., Astuti, M., & Munawaroh, M. (2019). Perkembangn Sistem Pembayaran Digital Pada Era Revolusi Industri 4.0 Di Indinesia. *Jurnal Al-Qaradh*, 4(1), 65. <https://doi.org/10.23971/jaq.v4i1.1442>
- Transformasi Digital Perbankan: Wujudkan Bank Digital :: SIKAPI ::* (2022, October 13). Sikapi Uangmu. Retrieved November 13, 2024, from <https://sikapiuangmu.ojk.go.id/FrontEnd/CMS/Article/40774>