

**SKRIPSI**

**PENGARUH PENGGUNAAN *DIGITAL PAYMENT*  
*QUICK RESPONSE CODE INDONESIAN STANDARD (QRIS)*  
DAN GAYA HIDUP TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF  
MAHASISWA DI BANDA ACEH**



**Disusun Oleh:**

**CUT SARAH ATHIYAH SALSABILA**

**NIM. 200603115**

**PROGRAM STUDI PERBANKAN SYARIAH  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
BANDA ACEH  
2025 M / 1446 H**

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cut Sarah Athiyah Salsabila  
NIM : 200603115  
Program Studi : Perbankan Syariah  
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

- 1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.***
- 2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.***
- 3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.***
- 4. Tidak melakukan manipulasi dan pemalsuan data.***
- 5. Menyerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.***

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap untuk dicabut gelar akademik saya atau diberikan sanksi lain berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

AR - RANIRY

ch, 17 Agustus 2024  
ig Menyatakan



*Cut Sarah Athiyah Salsabila*  
Cut Sarah Athiyah Salsabila

# PERSETUJUAN SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

**Analisis Pengaruh Penggunaan *Digital Payment Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)* Dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Di Banda Aceh**

Disusun Oleh:

Cut Sarah Athiyah Salsabila  
NIM. 200603115

Disetujui untuk disidangkan dan dinyatakan bahwa isi dan formatnya telah memenuhi syarat penyelesaian studi pada  
Program Studi Perbankan Syariah  
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

Pembimbing I



Muhammad Arifin, Ph. D  
NIP. 197410152006041002

Pembimbing II



Rachmi Meutia, M. Sc  
NIP. 198803192019032013

جامعة الرانيري

Mengetahui  
A R - R Ketua Prodi. Y



Dr. Nevi Hasnita, M. Ag  
NIP. 197711052006042003

**PENGESAHAN SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

**Pengaruh Penggunaan *Digital Payment Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa di Banda Aceh**

Cut Sarah Athiyah Salsabila

NIM. 200603115

Telah Disidangkan oleh Dewan Penguji Skripsi  
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan  
Dinyatakan Lulus serta Diterima Sebagai Salah Satu Syarat untuk  
Menyelesaikan Program Studi Strata Satu (S-1) dalam Bidang Perbankan  
Syariah

Pada Hari/Tanggal: Kamis,

09 Januari 2025 M

09 Rajab 1447 H

Banda Aceh

Dewan Penguji Sidang Skripsi

Ketua



Muhammad Arifin, Ph.D  
NIP. 1974101520006041002

Sekretaris



Rachmi Meutia, S.E., S.Pd.I., M.Sc  
NIP. 198803192019032013

Penguji I

Intan Qurratulaini, S.Ag., M.S.I  
NIP. 197612172009122001

Penguji II

Isnaltana, S.H., M.A  
NIDN. 2029099003

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam  
UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Prof. Dr. Hafis Fuziani, M.Ec.f  
NIP. 198006252009011009





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telp. 0651-7552921, 7551857, Fax. 0651-7552922

Web: [www.library.ar-raniry.ac.id](http://www.library.ar-raniry.ac.id), Email: [library@ar-raniry.ac.id](mailto:library@ar-raniry.ac.id)

**FORM PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
MAHASISWA UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Cut Sarah Athiyah Salsabila

NIM : 200603115

Fakultas/Program Studi : Ekonomi dan Bisnis Islam/Perbankan Syariah

E-mail : [sarahcutu7@gmail.com](mailto:sarahcutu7@gmail.com)

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah:

Tugas Akhir  KKU  Skripsi

Yang berjudul

**PENGARUH PENGGUNAAN *DIGITAL PAYMENT QUICK RESPONSE CODE* *INDONESIAN STANDARD* (QRIS) DAN GAYA HIDUP TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA DI BANDA ACEH**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, UPT Perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh berhak menyimpan, mengalih-media formatkan, mengelola, mendiseminasikan, dan mempublikasikannya di internet atau media lain.

Secara *fulltext* untuk kepentingan akademik tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis, pencipta dan atau penerbit karya ilmiah tersebut.

UPT Perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh akan terbebas dari segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.


Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Banda Aceh

Pada tanggal : 15 Januari 2025

Mengetahui


Penulis

  
Cut Sarah AS  
200603115

Pembimbing 1

  
Muhammad Arifin, Ph.D  
NIP. 197410152006041002

Pembimbing 2

  
Rachmi Meutia, S.E., S.Pd.I., M.Sc  
NIP. 198803192019032013

## KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang yang senantiasa memberikan berkah, ridha, hidayah kepada setiap hamba-Nya. Maha suci Engkau ya Allah hamba memuja-Mu atas setiap kenikmatan yang selalu Engkau curahkan kepadaku. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa seluruh umatnya dari alam kebodohan ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan, serta para sahabat mulia yang terukir sejarah perjuangannya bersama Baginda Rasulullah Muhammad SAW.

Alhamdulillah, dengan penuh rasa syukur penulis mengucapkan terimakasih kepada Allah SWT karena telah dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Analisis Pengaruh Penggunaan Digital Payment QRIS dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa di Banda Aceh**”. Penulis sadar bahwa terdapat banyak keterbatasan penulis dari segi apa pun baik pengetahuan maupun pengalaman dalam penulisan skripsi ini, namun berkat bantuan dari berbagai pihak penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hafas Furqani, M.Ec selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Dr. Nevi Hasnita, S.Ag., M.Ag selaku ketua Program Studi Perbankan Syariah dan Ana Fitria, S.E., M.Sc, RSA selaku sekretaris Program Studi Perbankan Syariah yang telah membantu memberikan pengarahan dalam penulisan skripsi ini.



3. Hafiizh Maulana, SP., S.H.I., ME selaku ketua Laboratorium, serta staf Laboratorium Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Ar-Raniry Banda Aceh, yang telah memberikan arahan dalam menulis skripsi ini.
4. Muhammad Arifin, Ph.D selaku pembimbing I dan Rachmi Meutia, S.E., S.Pd.I., M.Sc. selaku pembimbing II yang telah banyak membantu penulis, memberikan waktu pemikiran serta pengarahan yang sangat baik berupa saran dan bimbingan terhadap skripsi ini.
5. Teristimewa untuk Ibunda, Ayahanda (Alm), serta saudara-saudara saya tercinta yang telah membesarkan dan memberikan kasih sayang, semangat, dan dukungan baik secara materi maupun non-materi yang tak terbatas kepada penulis selama menempuh pendidikan di perguruan tinggi.
6. Kepada teman-teman SMA, terimakasih telah menjadi *support system* terbaik untuk penulis baik di saat senang maupun susah selama penulisan skripsi ini. Serta teman-teman seangkatan program studi Perbankan Syariah yang telah membantu dan memberikan informasi yang penulis butuhkan dalam penulisan skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga Allah SWT membalas segala bantuan dan kebaikan semua pihak yang sudah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat membawa manfaat bagi banyak pihak.

Banda Aceh, 17 Agustus 2024

Cut Sarah Athiyah Salsabila

## TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri P dan K

Nomor: 158 Tahun 1987 – Nomor: 0543 b/u/1987

### 1. Konsonan

No	Arab	Latin	No	Arab	Latin
1	ا	Tidak dilambangkan	16	ط	Ṭ
2	ب	B	17	ظ	Z̤
3	ت	T	18	ع	‘
4	ث	Ṣ	19	غ	G
5	ج	J	20	ف	F
6	ح	Ḥ	21	ق	Q
7	خ	Kh	22	ك	K
8	د	D	23	ل	L
9	ذ	Ẓ	24	م	M
10	ر	R	25	ن	N
11	ز	Z	26	و	W
12	س	S	27	ه	H
13	ش	Sy	28	ء	’
14	ص	Ṣ	29	ي	Y
15	ض	Ḍ			

### 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.



a. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin
◌َ	<i>Fathah</i>	A
◌ِ	<i>Kasrah</i>	I
◌ُ	<i>Dammah</i>	U

b. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya gabungan huruf, yaitu:

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan Huruf
◌ِي	<i>Fathah dan ya</i>	Ai
◌ِو	<i>Fathah dan wau</i>	Au

Contoh:

AR - RANIRY

*kaifa*: كيف

*hau*: هول

3. *Maddah*

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda
أَ	<i>Fathah</i> dan <i>alif</i> atau ya	Ā
إِ	<i>Kasrah</i> dan ya	Ī
ئِ	<i>Dammah</i> dan wau	Ū

Contoh:

*qāla* :

*ramā* :

*qīla* :

*yaqūlu* :

قَالَ

رَمَى

قِيلَ

يَقُولُ

#### 4. Ta Marbutah (ة)

Transliterasi untuk ta marbutah ada dua.

##### a. Ta marbutah (ة) hidup

Ta marbutah (ة) yang hidup atau mendapat harkat *fathah*, *kasrah* dan *dammah*, transliterasinya adalah t.

##### b. Ta marbutah (ة) mati

Ta marbutah (ة) yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah h.

##### c. Kalau pada suatu kata yang akhir katanya ta marbutah (ة) diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka ta marbutah (ة) itu ditransliterasikan dengan h.

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ

: *raudah al-atfāl/ raudatul atfāl*

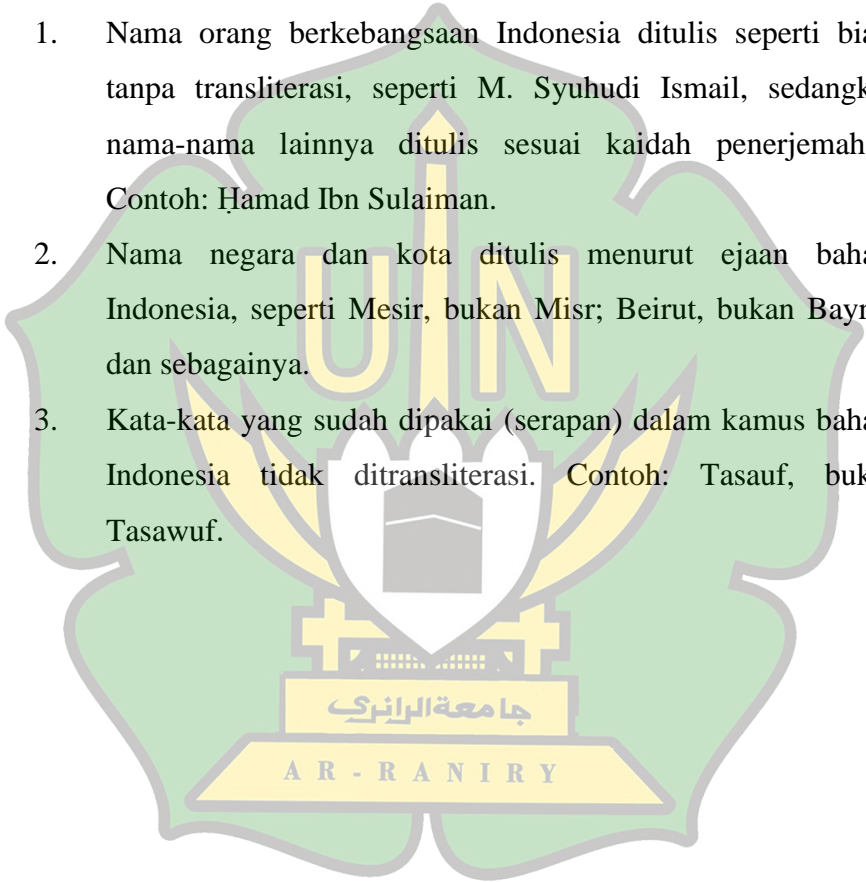
الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ

: *al-Madīnah al-Munawwarah/*

**Catatan:**

**Modifikasi**

1. Nama orang berkebangsaan Indonesia ditulis seperti biasa tanpa transliterasi, seperti M. Syuhudi Ismail, sedangkan nama-nama lainnya ditulis sesuai kaidah penerjemahan. Contoh: Ḥamad Ibn Sulaiman.
2. Nama negara dan kota ditulis menurut ejaan bahasa Indonesia, seperti Mesir, bukan Misr; Beirut, bukan Bayrut; dan sebagainya.
3. Kata-kata yang sudah dipakai (serapan) dalam kamus bahasa Indonesia tidak ditransliterasi. Contoh: Tasauf, bukan Tasawuf.



## ABSTRAK

Nama Mahasiswa : Cut Sarah Athiyah Salsabila  
NIM : 200603115  
Fakultas/Program Studi : Ekonomi dan Bisnis Islam /Perbankan Syariah  
Judul : Analisis Pengaruh Penggunaan QRIS dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa di Banda Aceh  
Pembimbing I : Muhammad Arifin, Ph. D  
Pembimbing II : Rachmi Meutia, M. Sc

Penggunaan *digital payment* QRIS dapat memengaruhi keputusan pembelian seseorang bahkan hingga berperilaku konsumtif dikarenakan kemudahan dan kenyamanan dalam transaksi sehari-hari. Selain itu, gaya hidup juga menjadi salah satu faktor yang dapat memengaruhi perilaku konsumtif terutama jika berada di lingkungan yang bergaya hidup tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *digital payment* QRIS dan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif Mahasiswa di Banda Aceh. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jumlah responden 100 mahasiswa di Banda Aceh. Hasil penelitian yang didapatkan menunjukkan bahwa variabel QRIS tidak berpengaruh terhadap variabel perilaku konsumtif, sedangkan variabel gaya hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel perilaku konsumtif Mahasiswa di Banda Aceh. Meskipun *digital payment* QRIS memberikan kemudahan dan praktis untuk digunakan dalam transaksi, faktanya perilaku pembelian mahasiswa di Banda Aceh masih dapat dikendalikan dan tidak menjadi konsumtif. Sedangkan untuk gaya hidup mahasiswa di Banda Aceh memiliki pengaruh yang kuat terhadap bagaimana pengelolaan pengeluaran dan konsumsinya yang tidak dapat dikendalikan, sehingga mahasiswa di Banda Aceh berperilaku konsumtif.

**Kata Kunci: Digital Payment, QRIS, Gaya Hidup, Perilaku Konsumtif, Mahasiswa di Banda Aceh**

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH</b> .....	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	10
1.3 Tujuan Penelitian .....	11
1.4 Manfaat Penelitian .....	11
1.5 Sistematika Pembahasan .....	13
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>15</b>
2.1 <i>Financial Technology</i> (Fintech) .....	15
2.2 <i>Digital Payment Quick Response Code Indonesian Standard</i> (QRIS) .....	17
2.2.1 Konsep Dasar <i>Digital Payment</i> QRIS .....	17
2.2.2 Jenis Pembayaran Menggunakan <i>Digital Payment</i> QRIS .....	20
2.2.3 Perkembangan <i>Digital Payment</i> QRIS di Indonesia .....	21
2.2.4 Indikator Penggunaan <i>Digital Payment</i> .....	23

2.3 Gaya Hidup.....	25
2.3.1 Pengertian Gaya Hidup.....	25
2.3.2 Jenis Gaya Hidup.....	28
2.3.3 Teori Gaya Hidup Menurut Islam.....	31
2.3.4 Gaya Hidup Mahasiswa.....	33
2.3.5 Indikator Gaya Hidup.....	34
2.4 Perilaku Konsumen.....	35
2.4.1 Definisi Perilaku Konsumen.....	35
2.4.2 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Perilaku Konsumen.....	36
2.5 Perilaku Konsumtif.....	38
2.5.2 Teori Perilaku Konsumtif Menurut Islam.....	39
2.5.3 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Perilaku Konsumtif Mahasiswa.....	45
2.5.4 Indikator Perilaku Konsumtif.....	48
2.6 Hubungan Antar Variabel.....	49
2.6.1 Hubungan Penggunaan QRIS dan Perilaku Konsumtif.....	49
2.6.2 Hubungan Gaya Hidup dan Perilaku Konsumtif.....	50
2.7 Penelitian Terdahulu.....	52
2.8 Kerangka Berpikir.....	61
2.9 Pengembangan Hipotesis.....	62
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>64</b>
3.1 Jenis Penelitian.....	64
3.2 Populasi dan Sampel.....	65
3.2.1 Populasi.....	65
3.2.2 Sampel.....	66
3.3. Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	67
3.3.1 Sumber data.....	67
3.3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	68

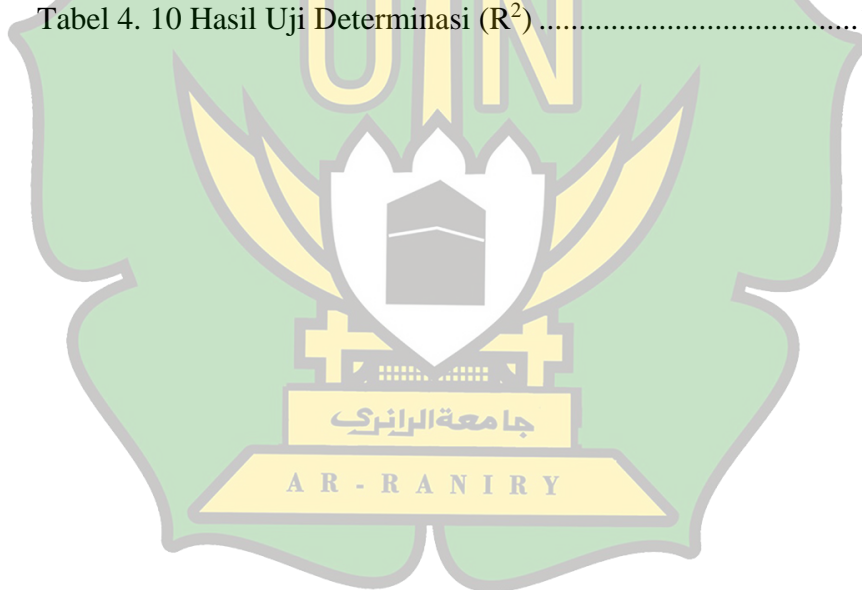


3.3.3 Skala Pengukuran .....	69
3.4 Definisi dan Operasional Variabel Penelitian .....	70
3.4.1 Definisi Variabel Penelitian.....	70
3.4.2 Operasional Variabel Penelitian .....	71
3.5 Metode dan Teknik Analisis Data .....	72
3.5.1 Uji Validitas.....	72
3.5.2 Uji Reliabilitas .....	73
3.5.3 Uji Asumsi Klasik.....	74
3.6 Analisis Regresi Linear Berganda .....	76
3.7 Pengujian Hipotesis .....	77
3.7.1 Uji Parsial (Uji T) .....	77
3.7.2 Uji Simultan (Uji F).....	78
3.7.3 Uji Koefisien Determinasi (R <sup>2</sup> ).....	79
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>80</b>
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	80
4.2. Karakteristik Responden.....	82
4.2.1 Responden Berdasarkan Usia .....	82
4.2.3 Responden Berdasarkan Universitas .....	83
4.2.4. Responden Berdasarkan Tahun Angkatan .....	84
4.3 Deskripsi Variabel .....	85
4.3.1 Deskripsi Variabel <i>Digital Payment QRIS</i> (X1) .....	85
4.3.2 Deskripsi Variabel Gaya Hidup (X2) .....	88
4.3.4 Deskripsi Variabel Perilaku Konsumtif (Y) .....	90
4.4 Hasil Uji Instrumen .....	92
4.4.1 Hasil Uji Validitas .....	92
4.4.2 Hasil Uji Reliabilitas.....	93
4.5 Hasil Uji Asumsi Klasik.....	95
4.5.1 Hasil Uji Normalitas .....	95

4.5.2 Hasil Uji Multikolinieritas .....	96
4.5.3 Hasil Uji Heteroskedasitas .....	97
4.6 Hasil Uji Regresi Linear Berganda.....	98
4.7 Hasil Uji Hipotesis .....	100
4.7.1 Hasil Uji Parsial (Uji T).....	100
4.7.2 Hasil Uji Simultan (Uji F) .....	101
4.7.3 Hasil Uji Determinasi ( $R^2$ ).....	102
4.8 Pembahasan Hasil Penelitian.....	103
4.8.1 Pengaruh Penggunaan <i>Digital payment</i> QRIS terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa di Banda Aceh.....	103
4.8.2 Pengaruh Gaya Hidup terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa di Banda Aceh .....	105
4.8.3 Pengaruh Penggunaan <i>Digital payment</i> QRIS dan Gaya Hidup terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa di Banda Aceh.....	106
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>108</b>
5.1 Kesimpulan.....	108
5.2 Saran .....	109
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>111</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>119</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Daftar Penelitian Terdahulu .....	52
Tabel 3. 1 Skala Likert .....	70
Tabel 3. 2 Operasional Variabel .....	71
Tabel 4. 1 Deskripsi Variabel QRIS (X1) .....	85
Tabel 4. 2 Deskripsi Variabel Gaya Hidup (X2) .....	88
Tabel 4. 3 Deskripsi Variabel Perilaku Konsumtif (Y) .....	90
Tabel 4. 4 Hasil Uji Validitas .....	92
Tabel 4. 5 Hasil Uji Reliabilitas .....	94
Tabel 4. 6 Hasil Uji Multikolinieritas .....	96
Tabel 4. 7 Hasil Uji Analisis Linear Berganda .....	99
Tabel 4. 8 Hasil Uji Parsial (T) .....	101
Tabel 4. 9 Hasil Uji Simultan (F) .....	102
Tabel 4. 10 Hasil Uji Determinasi ( $R^2$ ) .....	103



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Nilai dan Volume Transaksi QR.....	2
Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir.....	62
Gambar 4. 1 Hasil Uji Normalitas .....	95
Gambar 4. 2 Hasil Uji Heteroskedasita .....	98



## DAFTAR BAGAN

Bagan 4. 1 .....	82
Bagan 4. 2 .....	83
Bagan 4. 3 .....	84



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi memiliki peran yang sangat penting terhadap aspek keuangan salah satunya dalam hal pembayaran. Sistem pembayaran telah beralih ke pembayaran digital atau *digital payment* yang mana uang tunai bisa digantikan dengan uang non-tunai berupa uang elektronik (*e-money*) dan dompet digital (*e-wallet*). *Digital payment* yaitu suatu sistem yang menyediakan alat untuk melakukan transaksi berupa pembayaran atas jasa maupun barang menggunakan jaringan internet. Bank Indonesia (2020), mendefinisikan sistem pembayaran sebagai suatu sistem pengaturan, kelembagaan, dan tata cara untuk memindahkan uang untuk memenuhi kewajiban seseorang yang ditimbulkan akibat suatu aktivitas ekonomi yang dilakukannya.

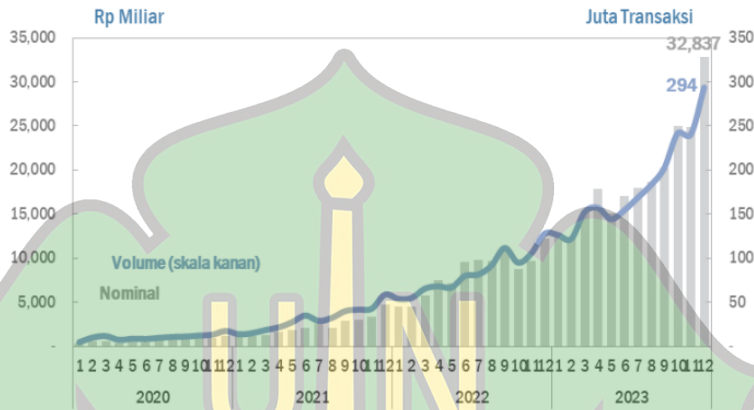
QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) adalah kode QR dalam bertransaksi dari penerapan pembayaran digital berupa uang elektronik, dompet elektronik, dan *mobile banking*. QRIS yaitu suatu alat pembayaran dengan cara *scan* QR yang pada dasarnya merupakan perkumpulan berbagai macam QR dari PSJP atau Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran yang memiliki kode QR.



**Gambar 1. 1**

**Nilai dan Volume Transaksi QR**

**Nilai dan Volume Transaksi QRIS**



*Sumber: Bank Indonesia (2023)*

Dari grafik nilai dan volume transaksi QR di atas, dapat disimpulkan bahwa pengguna QRIS terus meningkat setiap tahun hingga pada tahun 2023 mencapai Rp. 229,96 triliun. Manfaat *Digital payment* yaitu kenyamanan dalam bertransaksi karena dapat mengurangi ketergantungan terhadap uang tunai, memungkinkan dimonitor secara berkala untuk meminimalisir risiko kehilangan, transaksi yang efisien dan fleksibel, serta dapat mendorong perkembangan ekosistem ekonomi digital (Nanda, Evriyenni, & Rahmi, 2023) Menurut riset yang dilakukan oleh Indriyani & Sartika (2022), 92,6% Gen Z (termasuk mahasiswa) setuju bahwa *digital payment* memberikan keuntungan dan kemudahan dalam aktivitas transaksi.

Dengan kemudahan dan keuntungan tersebut, *digital payment* tentunya berpengaruh terhadap perubahan gaya hidup Generasi Z. Perubahan tersebut berupa semakin banyaknya pengeluaran uang yang mereka lakukan karena uang yang tidak berwujud, sehingga mereka tidak ada rasa memiliki atau *sense of belonging* yang kuat terhadap uang yang dimiliki. Hal tersebut disebabkan karena saat melakukan transaksi *online*, secara psikologis seseorang tersebut tidak merasa mengeluarkan uang sehingga menimbulkan suatu kecanduan untuk melakukannya secara berulang.

Generasi Z yaitu manusia yang terlahir pada rentang tahun 1995-2010. Generasi Z saat ini didominasi oleh mahasiswa sehingga pada saat ini mahasiswa disebut Generasi Z. Menurut Andriyanty & Wahab (2019), sejak kecil Generasi Z telah mengenal dekat teknologi yang canggih dan hidup berdampingan dengan teknologi sehingga secara tidak langsung hal tersebut menimbulkan pengaruh terhadap kepribadian mereka dalam konsumsi maupun pembelanjaan. Sistem *digital payment* menjadi *trend* utama di kalangan mahasiswa. Mahasiswa yang *update* perihal teknologi pasti memahami cara kerja *digital payment* tidak terkecuali dalam penggunaan QRIS. Munculnya QRIS memberikan kemudahan bagi mahasiswa dalam memenuhi kebutuhan hidup yang mana transaksi jual beli menjadi lebih cepat, aman, dan nyaman. Menurut Dosen Ilmu Ekonomi Universitas Indonesia yaitu Lana Soelistianingsih, secara teori dengan kehadiran sistem

pembayaran yang mudah akan mendorong masyarakat untuk melakukan transaksi (BBC News Indonesia, 2018).

Peningkatan penggunaan QRIS yang dilakukan mahasiswa dapat memengaruhi munculnya perilaku konsumtif. Kemudahan yang dirasakan saat menggunakan uang mendorong mahasiswa untuk terus berperilaku konsumtif setiap hari (Yudiana, 2023). Perilaku konsumtif merupakan tindakan terhadap penggunaan suatu produk yang dilakukan secara berlebihan. Biasanya individu yang mempunyai perilaku konsumtif cenderung melakukannya hanya untuk kesenangan sementara saja tanpa disadari bahwa sebenarnya hal tersebut tidak terlalu dibutuhkan. Hal tersebut terjadi karena perilaku konsumtif telah menjadi bagian dari gaya hidup (*lifestyle*) manusia dan manusia akan merasakan adanya kepuasan di dalam dirinya ketika mereka mendapatkan sesuatu yang diinginkan (Zikri, 2023).

Penggunaan *digital payment* dapat membawa kecenderungan perilaku keuangan yang kurang atau bahkan tidak baik, dalam hal ini yaitu perilaku konsumtif atau boros (Dewi *et al*, 2021). Sikap boros atau pembelanjaan secara berulang sebenarnya tidak selalu buruk. Di sisi lain, pembelanjaan secara berulang akan meningkatkan perekonomian khususnya jika pengguna *digital payment* mengeluarkan uangnya untuk berbelanja pada UMKM. Dalam penelitian dari Zahra, Astuti, & Hidayatulloh (2023) mengenai pengaruh *digital payment* QRIS terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Universitas Telkom berkesimpulan bahwa

*digital payment* memiliki pengaruh terhadap perilaku mahasiswa FEB Universitas Telkom. Selain itu, jika penggunaan *digital payment* meningkat maka perilaku konsumtif akan meningkat dan begitu pun sebaliknya. Penelitian lain yang berkaitan, dilakukan oleh Riska (2022) berkesimpulan bahwa penggunaan *digital payment* berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa FEBI IAIN.

Gaya hidup juga menjadi salah satu hal yang dapat meningkatkan perilaku konsumtif apalagi pada mahasiswa. Menurut Suyasa dan Fransisca dalam Sari (2021), salah satu penyebab yang memengaruhi seseorang untuk berperilaku konsumtif yaitu gaya hidup. Gaya hidup merupakan gambaran tingkah laku suatu individu bagaimana individu tersebut hidup, bagaimana seseorang tersebut menggunakan uangnya, dan bagaimana mengalokasikan waktu. Sehingga bisa disimpulkan bahwa gaya hidup merupakan pola seseorang yang tercermin dalam minat, kegiatan, dan kebiasaan dalam membelanjakan uang serta mengalokasikan waktunya.

Memahami kepribadian seseorang tidak lengkap jika tidak memahami konsep gaya hidupnya yang didefinisikan sebagai pola kegiatan yang dilakukan, menggunakan waktu, dan uang. Pada setiap orang khususnya mahasiswa, akan melakukan kegiatan konsumtif dan gemar terhadap hal-hal yang termasuk perilaku konsumtif seperti suka berbelanja terlebih lagi mahasiswa yang tinggal di kota. Mahasiswa cenderung menghabiskan waktu dan

uang hanya untuk kesenangan semata tanpa memikirkan hal itu menjadi kebutuhannya atau tidak. Gaya hidup sudah menjadi ikon dari modernitas dan merupakan pilihan bagi setiap orang untuk melakukan seleksi dan memilih apa saja yang menjadi kebutuhan paling utama bagi mahasiswa agar tidak terjerumus dalam arus zaman.

Pola hidup mayoritas mahasiswa sekarang ini cenderung tidak sejalan dengan jati dirinya, dimulai dari pola hidup yang tidak sesuai dengan etika maupun tingkat pendidikannya, dan banyak pula yang bertentangan dengan kondisi ekonomi keluarganya. Akan tetapi, banyak dari mahasiswa tetap memaksakan diri untuk sebanding dengan orang-orang sekitarnya yang mungkin lebih dari segi ekonomi. Tanpa mereka sadari, mereka telah masuk dalam pergaulan yang lebih mementingkan penampilan dan berperilaku konsumtif (Pulungan & Febriaty, 2018).

Mahasiswa cenderung mengutamakan pengeluarannya untuk sesuatu yang sesungguhnya tidak mereka butuhkan seperti kecenderungan untuk memiliki produk *brand* tertentu. Sebanyak 56% Generasi Z mengaku lebih sering berbelanja pakaian dibandingkan barang lainnya sebagai akibat dari fenomena FOMO (*Fear of Missing Out*) atau dengan kata lain mengikuti *trend* yang berkembang untuk mendapatkan pengakuan sosial di masyarakat daripada memilih untuk membeli kebutuhan pokok. Maka dari itu mahasiswa akan terdorong untuk membeli barang tanpa harus memikirkan manfaat dari kegiatan mengikuti *trend* tersebut. Hal

tersebut akan memicu mahasiswa untuk bertindak berlebihan yang menyebabkan cara berperilaku yang tidak efisien.

Berdasarkan wawancara singkat yang dilakukan kepada beberapa mahasiswa di Banda Aceh, mayoritas mereka mengatakan bahwa pengeluaran mereka cenderung meningkat karena penggunaan pembayaran digital apalagi menggunakan QRIS. Terlebih lagi mereka sering menghabiskan waktu di luar rumah, baik hanya untuk menghabiskan waktu luang maupun mengerjakan tugas bersama di *coffee shop* dan warkop. Alasan yang membuat mereka cenderung menyukai transaksi menggunakan pembayaran digital yaitu karena mudah, cepat, serta praktis seperti tidak perlu menunggu uang kembalian. Selain itu, tidak jarang mereka juga malas membawa uang *cash* karena tidak ingin mengantri tarik tunai di ATM.

Beberapa narasumber juga menjelaskan bahwa terdapat perubahan pengeluaran sebelum dan sesudah menggunakan pembayaran digital untuk bertransaksi. Perubahan tersebut berupa semakin banyaknya pengeluaran uang yang mereka lakukan karena uang yang tidak berwujud, sehingga mereka tidak ada rasa memiliki atau *sense of belonging* yang kuat terhadap uang yang dimiliki. Hal tersebut disebabkan karena saat melakukan transaksi *online*, secara psikologis seseorang tersebut tidak merasa mengeluarkan uang sehingga menimbulkan suatu kecanduan untuk melakukannya secara berulang.



Penelitian terdahulu yang dilakukan Wahdiah (2013) menyebutkan bahwa terdapat pengaruh antara perilaku konsumtif dan gaya hidup mahasiswa yang mana jika perilaku konsumtif mahasiswa meningkat, maka gaya hidupnya akan meningkat pula. Penelitian yang dilakukan oleh Yudiana (2023) menyatakan bahwa gaya hidup memengaruhi perilaku konsumtif yang mana semakin tinggi gaya hidup, maka akan semakin tinggi pula tingkat perilaku konsumtif seseorang. Apalagi mendapatkan kepuasan setelah memenuhi gaya hidup akan mendorong seseorang untuk melakukannya secara berulang. Selain itu, status sosial seseorang dapat ditentukan dari gaya hidupnya sehingga adanya tuntutan untuk mengikuti gaya hidup sekitarnya agar berada di tingkat status sosial yang mereka inginkan.

Penelitian lain yang meneliti tentang perilaku konsumtif mahasiswa yang dilakukan oleh Fatmawati (2020) menyatakan bahwa gaya hidup mahasiswa telah berubah diakibatkan adanya peran *online shop* menjadi lebih konsumtif. Mahasiswa yang bergaya hidup konsumtif cenderung selalu memiliki penampilan yang lebih menarik, menggunakan *brand* bermerek, memiliki standar hidup menengah keatas, dan cenderung menghabiskan waktu di luar rumah bersama orang yang memiliki hobi yang sama. Penelitian lain mengenai pengaruh gaya hidup terhadap perilaku konsumtif dilakukan oleh Kanserina (2015), Alamanda (2018), dan Puryasari (2019) menyatakan bahwa gaya hidup memiliki pengaruh

positif terhadap perilaku konsumtif mahasiswa dalam penelitian mereka.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penelitian ini berfokus pada bagaimana penggunaan QRIS dan juga gaya hidup memengaruhi perilaku konsumtif Mahasiswa di Kota Banda Aceh. Perilaku konsumtif mahasiswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor termasuk bagaimana cara bertransaksi menggunakan teknologi digital dan gaya hidup. Sikap konsumtif atau boros akan menjadi problematika jika seseorang tidak mampu untuk manajemen keuangannya yang dalam hal ini jika seseorang tersebut tidak memiliki cukup uang namun tetap berbelanja berlebihan sehingga harus berutang atau melakukan tindakan curang sekalipun.

Mahasiswa S1 UIN Ar-Raniry dan USK akan menjadi subjek penelitian ini dengan jumlah 100 orang karena mayoritas mahasiswa yang berada di Banda Aceh berasal dari kedua universitas tersebut. Penelitian ini dianggap penting karena memberikan wawasan dan pengetahuan mendalam mengenai dampak dari penggunaan *digital payment* QRIS dan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di Kota Banda Aceh. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pemahaman lebih lanjut mengenai bagaimana penggunaan QRIS dan gaya hidup memengaruhi perilaku konsumtif Mahasiswa di Kota Banda Aceh serta memberikan saran untuk meningkatkan efisiensi maupun kemudahan transaksi di Kota Banda Aceh.

Terkait dengan fenomena yang telah dijelaskan di atas, maka muncul minat peneliti untuk melakukan penelitian mengenai bagaimana hubungan antara penggunaan *digital payment* dan juga gaya hidup terhadap perilaku konsumtif Mahasiswa di Kota Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 100 orang. Dengan demikian, peneliti memberikan judul penelitian ini dengan **“Analisis Pengaruh Penggunaan *Digital Payment Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)* dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa di Banda Aceh”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka terdapat beberapa rumusan masalah yang terkait. Berikut merupakan beberapa rumusan masalah pada penelitian ini terkait dengan latar belakang tersebut di atas:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan *digital payment* QRIS terhadap perilaku konsumtif Mahasiswa di Kota Banda Aceh?
2. Bagaimana pengaruh gaya hidup terhadap perilaku konsumtif Mahasiswa di Kota Banda Aceh?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan *digital payment* QRIS dan gaya hidup secara simultan terhadap perilaku konsumtif Mahasiswa di Kota Banda Aceh?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Selain rumusan masalah, penelitian ini juga memiliki tujuan berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan. Berikut adalah tujuan dilakukannya penelitian ini:

1. Untuk menganalisis pengaruh penggunaan *digital payment* QRIS terhadap perilaku konsumtif Mahasiswa di Kota Banda Aceh.
2. Untuk menganalisis pengaruh gaya hidup terhadap perilaku konsumtif Mahasiswa di Kota Banda Aceh.
3. Untuk menganalisis pengaruh signifikan penggunaan *digital payment* QRIS dan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif Mahasiswa di Kota Banda Aceh.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam meningkatkan pengetahuan atau pemahaman mengenai pengaruh penggunaan *digital payment* QRIS dan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif penggunanya yang mana dalam penelitian ini pengguna yang diteliti adalah mahasiswa yang berada di Kota Banda Aceh.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk mengetahui bagaimana pengaruh pembayaran digital dan gaya hidup QRIS terhadap perilaku konsumtif penggunanya. Selain itu juga memberikan informasi mengenai faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan *digital payment* QRIS dan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif masyarakat yang mana mungkin penelitian yang akan dilakukan selanjutnya membutuhkan referensi mengenai hal tersebut.

### b. Bagi Kampus

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan bacaan di perpustakaan yang memuat informasi mengenai dampak pembayaran digital QRIS dan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif masyarakat terkhususnya dalam penelitian ini adalah mahasiswa di Kota Banda Aceh.

## 3. Manfaat Kebijakan

Diharapkan dapat memberikan informasi untuk pihak-pihak terkait seperti Bank Indonesia sebagai referensi dalam pengkajian masalah perilaku konsumtif yang dipengaruhi oleh penggunaan *digital payment* seperti QRIS.

## **1.5 Sistematika Pembahasan**

Penelitian ini terdiri dari 5 bab dan dalam setiap bab terbagi lagi menjadi beberapa sub bab. Maka untuk mempermudah pemahaman dalam pembahasan materi penelitian ini, Peneliti akan menguraikan secara sistematika pada setiap bab yaitu sebagai berikut:

### **BAB I: PENDAHULUAN**

Bab I ini berisikan latar belakang masalah penelitian yang mana terdapat gambaran umum pembahasan dari judul yang dijelaskan secara singkat. Rumusan masalah yaitu permasalahan yang diangkat dan diteliti sesuai dengan latar belakang. Tujuan penelitian yaitu alasan untuk melakukan penelitian tersebut. Manfaat penelitian yaitu manfaat dari sebuah penelitian. Serta yang terakhir yaitu sistematika pembahasan yang merupakan gambaran secara singkat dan umum mengenai isi bab dari penelitian ini.

### **BAB II: LANDASAN TEORI**

Bab II ini memuat berbagai teori yang berhubungan dengan pelaksanaan penelitian ini seperti definisi yang dikutip dari berbagai sumber, memaparkan secara jelas mengenai hasil penelitian terdahulu yang berkaitan, dan berisikan kerangka



pemikiran yang bermanfaat untuk memetakan keterkaitan antar variabel.

### **BAB III: METODE PENELITIAN**

Bab III berisi tentang rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik pengolahan data, serta teknik analisis data.

### **BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab IV berisi tentang uraian umum objek penelitian, hasil pengujian instrumen. Hasil pengujian deskripsi, hasil pengujian hipotesis, dan pembahasan.

### **BAB V: PENUTUP**

Bab V merupakan akhir dari keseluruhan rangkaian pembahasan dalam skripsi ini. Terdapat simpulan yang diuraikan dalam penelitian serta saran-saran yang perlu disampaikan.