



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 5 No. 2 (2026) pp: 15182-15190

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Pengaruh Uang Saku dan QRIS terhadap Konsumsi Mahasiswa: Analisis Regresi Linear Berganda

Ni Wayan Vara Wulandari, Rieke Nindita Sari, Intan Ruliana, Muhammad Rizqi Alfiah, Diah Arum Sari

Nawang Ulan, Marista Febria Safutri, Nida Yasmin Sofiyah, Rahmawati, Fiarika Dwi Utari

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan IPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung

wayanfara@gmail.com, riekeninditasari@gmail.com, intanliyana258@gmail.com, muhammadrizqialfiah9@gmail.com,

diahnawangwulan425@gmail.com, nida.yasmin0606@gmail.com, maristafebria112@gmail.com,

rahmawati.1989@fkip.unila.ac.id, fiarikadwiutari@fkip.unila.ac.id

Abstrak

Perkembangan sistem pembayaran digital melalui Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) memberikan kemudahan dalam proses transaksi dan turut memengaruhi pola konsumsi mahasiswa. Selain itu, tingkat uang saku sebagai sumber pendapatan utama mahasiswa menjadi faktor penting dalam menentukan besarnya pengeluaran bulanan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh tingkat uang saku dan intensitas penggunaan QRIS terhadap perilaku konsumsi mahasiswa Pendidikan Ekonomi angkatan 2024 dan 2025. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode analisis regresi linear berganda. Data diperoleh melalui penyebaran kuesioner dengan teknik *accidental sampling*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, di mana siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dan bersedia mengisi kuesioner dapat dijadikan sampel. Dari total populasi mahasiswa Pendidikan Ekonomi angkatan 2024 dan angkatan 2025, diperoleh sebanyak 56 responden yang mengisi kuesioner. Variabel penelitian terdiri atas tingkat uang saku (X_1), intensitas penggunaan QRIS (X_2), dan perilaku konsumsi mahasiswa (Y). Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara parsial tingkat uang saku tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumsi mahasiswa, sedangkan intensitas penggunaan QRIS berpengaruh signifikan. Namun, secara simultan kedua variabel memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku konsumsi dengan nilai koefisien determinasi sebesar 18,9%. Temuan ini menunjukkan bahwa perilaku konsumsi mahasiswa lebih dipengaruhi oleh penggunaan QRIS dibandingkan kemampuan finansial.

Kata kunci: Perilaku Konsumsi, Uang Saku, QRIS, Pembayaran Digital

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam sistem pembayaran di Indonesia, khususnya melalui penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS). Penggunaan QRIS semakin meningkat di berbagai sektor, termasuk di lingkungan mahasiswa yang cenderung lebih cepat beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital. Kemudahan transaksi melalui QRIS membuat proses pembayaran menjadi lebih praktis sehingga berpotensi memengaruhi pola konsumsi mahasiswa. Sitanggang *et al.*, (2024) menyatakan bahwa penggunaan QRIS mampu meningkatkan kemudahan dan efisiensi transaksi dalam kehidupan sehari-hari [19]. Selain itu, Zed *et al.*, (2025) menjelaskan bahwa sistem pembayaran digital seperti QRIS mendukung terbentuknya *cashless society* yang berdampak pada perubahan perilaku konsumsi masyarakat [22].

Selain faktor teknologi, perilaku konsumsi mahasiswa juga dipengaruhi oleh faktor ekonomi, salah satunya tingkat uang saku. Uang saku merupakan sumber pendapatan utama mahasiswa yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Semakin besar uang saku yang dimiliki, maka semakin besar pula peluang mahasiswa untuk meningkatkan pengeluaran konsumsi. Fakhira & Rialdy, (2025) menjelaskan bahwa uang saku memiliki pengaruh terhadap pola pengeluaran dan pengambilan keputusan ekonomi individu [4]. Selanjutnya, Rahmawati dalam (Sari & Setyowati, 2022) menyatakan bahwa peningkatan pendapatan akan diikuti oleh peningkatan kemampuan konsumsi seseorang [15]. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat uang saku memiliki hubungan erat dengan perilaku konsumsi mahasiswa.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji hubungan antara pembayaran digital dan perilaku konsumsi. Putri *et al.*, (2025) menemukan bahwa penggunaan QRIS berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa karena

kemudahan transaksi dapat mendorong pembelian secara spontan [12]. Penelitian lain oleh Sitanggang *et al.*, (2024) menunjukkan bahwa penggunaan QRIS meningkatkan aktivitas transaksi karena dinilai lebih praktis dan efisien [19]. Sementara itu, Fakhira & Rialdy, (2025) menegaskan bahwa uang saku dan gaya hidup memengaruhi perilaku keuangan seseorang [4]. Namun, penelitian sebelumnya lebih banyak membahas pengaruh QRIS atau uang saku secara terpisah, sehingga masih terdapat keterbatasan penelitian yang mengkaji kedua variabel tersebut secara simultan terhadap perilaku konsumsi mahasiswa menggunakan analisa regresi linear berganda.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh tingkat uang saku dan intensitas penggunaan QRIS terhadap perilaku konsumsi bulanan mahasiswa Pendidikan Ekonomi angkatan 2024 dan 2025. Mahasiswa Pendidikan Ekonomi dipilih sebagai objek penelitian karena memiliki keterkaitan yang erat dengan konsep ekonomi, pengelolaan keuangan, dan perilaku konsumsi. Sebagai calon pendidik di bidang ekonomi, mahasiswa Pendidikan Ekonomi diharapkan mampu memahami dan menerapkan prinsip-prinsip pengambilan keputusan ekonomi yang rasional dalam kehidupan sehari-hari. Namun, perkembangan teknologi pembayaran digital serta perbedaan tingkat uang saku yang dimiliki mahasiswa berpotensi memengaruhi pola konsumsi mereka. Oleh karena itu, mahasiswa Pendidikan Ekonomi menjadi kelompok yang relevan untuk diteliti dalam melihat pengaruh faktor ekonomi dan teknologi digital terhadap perilaku konsumsi. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan pendekatan ekonometrika untuk melihat pengaruh faktor ekonomi dan teknologi digital secara simultan terhadap perilaku konsumsi mahasiswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran empiris mengenai perilaku konsumsi mahasiswa di era digital serta menjadi dasar dalam meningkatkan literasi dan pengelolaan keuangan mahasiswa secara lebih bijak.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode analisis regresi linear berganda untuk menganalisis pengaruh tingkat uang saku dan intensitas penggunaan QRIS terhadap perilaku konsumsi mahasiswa Pendidikan Ekonomi angkatan 2024 dan 2025. Analisis regresi linear berganda digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen [9]. Penelitian dilakukan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa aktif angkatan 2024 dan 2025 yang menggunakan QRIS dalam aktivitas transaksi sehari-hari sebanyak 199 mahasiswa. Dari populasi tersebut diperoleh sampel sebanyak 56 responden melalui teknik *accidental sampling*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, dimana responden yang secara kebetulan ditemui dan bersedia mengisi kuesioner dapat dijadikan sampel penelitian [8].

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas tingkat uang saku sebagai variabel independen pertama (X_1). Uang saku dalam penelitian ini dipahami bukan sekadar sebagai jumlah nominal yang diterima mahasiswa, melainkan juga mencakup bagaimana mahasiswa memperoleh dan mengelola dana tersebut. Oleh karena itu, pengukuran variabel uang saku menggunakan dua indikator yang dikembangkan oleh Rismayanti & Oktapiani (2020), yaitu *pendapatan* yang merujuk pada besaran dan sumber uang saku yang diterima mahasiswa, serta *literasi keuangan* yang mencerminkan kemampuan mahasiswa dalam memahami dan merencanakan penggunaan uang saku yang dimiliki [14]. Kemudian intensitas penggunaan QRIS sebagai variabel independen kedua (X_2) menggunakan indikator manfaat, kemudahan penggunaan, dan risiko [11]. Perilaku konsumsi mahasiswa sebagai variabel dependen (Y) menggunakan indikator keinginan konsumen untuk memiliki penampilan yang berbeda dari orang lain, rasa bangga karena memiliki sesuatu, dan tren tertentu [20]. Data penelitian diperoleh melalui penyebaran kuesioner secara daring menggunakan *Google Form*. Instrumen penelitian disusun menggunakan skala pengukuran yang sesuai untuk memperoleh data mengenai jumlah uang saku, frekuensi penggunaan QRIS, dan pengeluaran konsumsi bulanan mahasiswa.

Sebelum dilakukan analisis regresi, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji melalui uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan bahwa instrumen mampu mengukur variabel secara tepat dan konsisten. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan uji asumsi klasik yang meliputi uji normalitas, uji multikolinearitas, dan uji heterokedastisitas guna memastikan model regresi memenuhi syarat. Setelah seluruh asumsi terpenuhi, dilakukan analisis regresi linear berganda untuk mengetahui pengaruh tingkat uang saku dan intensitas penggunaan QRIS terhadap perilaku konsumsi mahasiswa. Model persamaan regresi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e$$

Keterangan:

Y = Perilaku konsumsi mahasiswa
 a = Konstanta
 b_1, b_2 = Koefisien regresi
 X_1 = Tingkat uang saku
 X_2 = Intensitas penggunaan QRIS
 e = Error term

Pengujian hipotesis dilakukan melalui uji t untuk mengetahui pengaruh variabel independen secara parsial terhadap variabel dependen serta uji F untuk mengetahui pengaruh kedua variabel independen secara simultan. Selain itu, koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengukur seberapa besar kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen. Seluruh proses pengolahan data dilakukan menggunakan bantuan software IBM SPSS Statistics guna memperoleh hasil analisis yang akurat dan sistematis.

3. Hasil dan Diskusi

3.1 Hasil Penelitian

1. Uji Instrumen Penelitian

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian mampu mengukur apa yang seharusnya diukur [10]. Instrumen yang valid akan menghasilkan data yang akurat dan dapat dipercaya dalam merepresentasikan variabel penelitian. Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan dengan menggunakan korelasi Pearson antara skor tiap butir pertanyaan dengan skor total variabel. Suatu item dinyatakan valid apabila nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05.

Dari hasil analisis SPSS diperoleh:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen

Item Pertanyaan	r_{hitung}	r_{tabel}	Kondisi	Significan	Simpulan
Butir 1	0,582	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.001	Valid
Butir 2	0,560	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.001	Valid
Butir 3	0,469	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.009	Valid
Butir 4	0,480	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.007	Valid
Butir 5	0,489	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.006	Valid
Butir 6	0,540	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.002	Valid
Butir 7	0,726	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.000	Valid
Butir 8	0,735	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.000	Valid
Butir 9	0,781	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.000	Valid
Butir 10	0,779	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.000	Valid
Butir 11	0,751	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.000	Valid
Butir 12	0,531	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.003	Valid
Butir 13	0,696	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.000	Valid
Butir 14	0,673	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.000	Valid
Butir 15	0,766	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.000	Valid
Butir 16	0,488	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.006	Valid
Butir 17	0,519	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.003	Valid
Butir 18	0,534	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.002	Valid
Butir 19	0,548	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.002	Valid
Butir 20	0,453	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.012	Valid
Butir 21	0,383	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.036	Valid

Berdasarkan hasil pengujian, seluruh item pernyataan memiliki nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} serta nilai signifikansi kurang dari 0,05, sehingga seluruh item dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian. Setelah dilakukan uji validitas, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi instrumen dalam mengukur variabel penelitian [21]. Instrumen yang reliabel akan memberikan hasil yang stabil apabila digunakan berulang kali.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

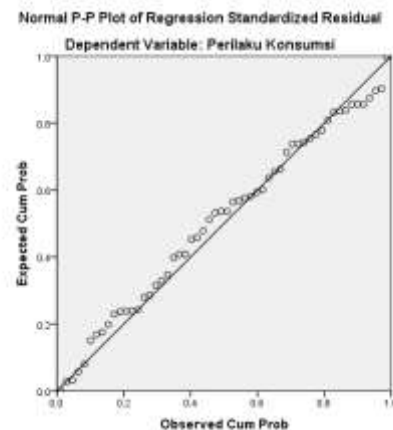
Cronbach's Alpha	N of Items
.911	21

Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh r Alpha sebesar 0,911. Nilai ini termasuk dalam kategori 0,8000 – 1,0000 dalam daftar interpretasi koefisien r, sehingga instrumen tersebut memiliki reliabilitas yang sangat tinggi.

2. Uji Asumsi Klasik

1.) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak [18]. Menurut suliyanto dalam (Sholihah *et al.*, 2023) uji normalitas dapat dilakukan dengan analisis grafik pada histogram yang menggambarkan variabel dependen sebagai sumbu vertikal sedangkan nilai residual terstandarisasi digambarkan sebagai sumbu horizontal [17]. Jika data normal maka garis yang menggambarkan data sesungguhnya akan mengikuti atau merapat ke garis diagonalnya.



Gambar 1. Normal P-P Plot Uji Normalitas

Berdasarkan gambar diatas diketahui bahwa tampilan pada grafik *normal probability plot* menunjukkan bahwa grafik data menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal, maka dapat disebut model regresi ini berdistribusi normal [7].

2.) Uji Multikolinearitas

Multikolinearitas adalah terjadinya korelasi linear yang mendekati sempurna antara dua variabel bebas atau lebih [1]. Dalam analisis regresi diharapkan tidak terjadi adanya multikolinearitas diantara variabel bebas.

Tabel 6. Hasil Uji Multikolinearitas

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Collinearity Statistics		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.	Tolerance	VIF
1	(Constant)	6,365	4,586		1,388	,171		
	UANG SAKU	,208	,198	,162	1,051	,298	,647	1,547
	PENGUNAAN QRIS	,277	,133	,319	2,073	,043	,647	1,547

a. Dependent Variable: PERILAKU KONSUMSI

Pengujian ini dilakukan dengan cara melihat tabel *Coefficients Collinearity Statistics* dalam kolom *Tolerance* dan *VIF* dari masing-masing variabel bebas, dengan kriteria, jika nilai *Tolerance* dan *VIF* ≤ 10

maka model regresi tersebut tidak mengandung gejala multikolinearitas. Berdasarkan hasil SPSS pada tabel *Tolerance* diperoleh 0,647 dan kolom VIF diperoleh $1,547 \leq 10$ dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model regresi yang terbentuk tidak mengandung gejala Multikolinearitas.

3.) Uji Heterokedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan *variance residual* dari satu pengamatan ke pengamatan yang lain [17]. Pengujian dilakukan menggunakan metode *Rank Spearman* dengan kriteria jika nilai Sig. > 0,05 maka model regresi tidak mengandung gejala heteroskedastisitas.

Tabel 7. Uji Heteroskedastisitas

			ABRESID	UANG SAKU	PENGGUNAAN QRIS
Spearman's rho	ABRESID	Correlation Coefficient	1,000	,175	,124
		Sig. (1-tailed)	.	,098	,181
		N	56	56	56
	UANG SAKU	Correlation Coefficient	,175	1,000	,569**
		Sig. (1-tailed)	,098	.	,000
		N	56	56	56
	PENGGUNAAN QRIS	Correlation Coefficient	,124	,569**	1,000
		Sig. (1-tailed)	,181	,000	.
		N	56	56	56

** . Correlation is significant at the 0.01 level (1-tailed).

Tabel 8. Hasil Analisis dengan Pendekatan *Rank Spearman*

Variabel	<i>Coefficient Rank Spearman</i>	Nilai Sig. (1-tailed)	Kondisi	Simpulan
Uang Saku	0,175	0,098	$0,098 > 0,05$	Terima H_0
Penggunaan QRIS	0,124	0,181	$0,181 > 0,05$	Terima H_0

Berdasarkan hasil uji pada tabel 8, nilai signifikansi variabel Uang Saku sebesar 0,098 dan variabel Penggunaan QRIS sebesar 0,181, keduanya lebih besar dari $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, H_0 diterima, yang berarti model regresi tidak mengandung gejala heteroskedastisitas.

3. Analisis Regresi Linear Berganda dan Korelasi Berganda

Tabel 9. Variabel Enter

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	QRIS (X_2), Uang Saku (X_1) ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: Konsumsi (Y)

b. All requested variables entered.

Variabel enter menunjukkan bahwa tidak ada variabel yang dikeluarkan (dalam kolom *removed* kosong) atau dengan kata lain variabel tingkat uang saku (X_1) dan intensitas penggunaan QRIS (X_2) dimasukkan dalam perhitungan regresi.

Tabel 10. Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.435 ^a	.189	.159	4,659

a. Predictors: (Constant), QRIS (X_2), Uang Saku (X_1)

b. Dependent Variable: Konsumsi (Y)

Sedangkan pada model summary terlihat bahwa koefisien korelasi multiple diperoleh $R = 0,435$ berarti tingkat hubungan antara tingkat uang saku dan intensitas penggunaan QRIS dengan perilaku konsumsi termasuk

kategori sedang dengan R^2 diperoleh sebesar 0.189 atau 18,9% perilaku konsumsi dipengaruhi oleh tingkat uang saku dan intensitas penggunaan QRIS, dengan standar deviasi estimate sebesar 4,659.

Tabel 11. ANOVA

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	268,382	2	134,191	6,182	,004 ^b
	Residual	1150,457	53	21,707		
	Total	1418,839	55			

a. Dependent Variable: Perilaku Konsumsi

b. Predictors: (Constant), Penggunaan QRIS, Uang Saku

Kriteria Pengambilan Keputusan adalah Apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ dengan dk pembilang k dan dk penyebut n-k-1 dan α (0,05) maka H_0 ditolak. Sebaliknya H_0 diterima. dan Apabila signifikansi (Sig.) $< 0,05$ maka H_0 ditolak atau signifikan. Sebaliknya H_0 diterima. Bagian Anova digunakan untuk menguji hipotesis secara simultan, dengan rumusan hipotesis: a.) H_0 = Tingkat uang saku (X_1) dan intensitas penggunaan QRIS (X_2) tidak berpengaruh (berhubungan) terhadap perilaku konsumsi (Y); b.) H_1 = Tingkat uang saku (X_1) dan intensitas penggunaan QRIS (X_2) berpengaruh (berhubungan) terhadap perilaku konsumsi (Y). Berdasarkan hasil SPSS pada tabel, terlihat bahwa F_{hitung} sebesar 6,182 $> F_{tabel}$ 3.17 atau Sig. 0,004 $< 0,05$ dengan demikian, H_0 ditolak. Dengan kata lain ada pengaruh secara simultan (bersama-sama) antara Uang Saku (X_1) dan Penggunaan Qris (X_2) terhadap Perilaku Konsumsi.

Tabel 12. Coefficiens

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta	t		Tolerance	VIF
1	(Constant)	6,365	4,586		1,388	,171		
	Uang Saku	,208	,198	,162	1,051	,298	,647	1,547
	Penggunaan QRIS	,277	,133	,319	2,073	,043	,647	1,547

a. Dependent Variable: PERILAKU KONSUMSI

Bagian *Coefficiens* adalah untuk melihat persamaan regresi linier multiple dan pengujian hipotesis secara parsial dengan statistik t untuk masing-masing variabel independen. Terlihat bahwa konstanta $a = 6,365$ dan koefisien $b_1 = 0,208$ dan $b_2 = 0,277$ sehingga persamaan regresinya menjadi $\hat{Y} = 6,365 + 0,208X_1 + 0,277X_2$. Konstanta 6,365 menyatakan bahwa jika tidak ada skor Uang Saku dan Penggunaan QRIS ($X=0$) maka skor Perilaku Konsumsi sebesar 6,365. Koefisien regresi untuk X_1 sebesar 0,208 menyatakan bahwa setiap penambahan satu satuan X maka akan meningkatkan Perilaku Konsumsi sebesar 0,208. Koefisien regresi untuk X_2 sebesar 0,277 menyatakan bahwa setiap penambahan satu satuan X maka akan meningkatkan Perilaku Konsumsi sebesar 0,277.

Selanjutnya dilakukan uji t untuk menguji hipotesis secara parsial pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Hipotesis untuk kasus ini adalah a) H_0 : Uang Saku secara parsial tidak berpengaruh terhadap Perilaku Konsumsi. b) H_1 : Uang Saku secara parsial berpengaruh terhadap Perilaku Konsumsi. c) H_0 : Penggunaan QRIS secara parsial tidak berpengaruh terhadap Perilaku Konsumsi. d) H_1 : Penggunaan QRIS secara parsial berpengaruh terhadap Perilaku Konsumsi.

Kriteria pengambilan keputusan: Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $dk = n-2$ dan α (0,05) maka H_0 ditolak. Sebaliknya H_1 diterima dan Apabila probabilitas (Sig.) $< 0,05$ maka H_0 ditolak. Sebaliknya H_1 diterima. Terlihat bahwa t_{hitung} untuk Uang Saku sebesar 1,051 $< t_{tabel}$ 2,0049, hal ini berarti H_1 ditolak dan H_0 diterima, atau dengan kata lain Uang Saku secara parsial tidak berpengaruh secara signifikan terhadap Perilaku Konsumsi. Apabila kita melihat probabilitasnya (Sig.) untuk Uang Saku sebesar 0,298 $> 0,05$ dengan demikian H_0 diterima dan H_1 ditolak berarti pengaruh Uang Saku terhadap Perilaku Konsumsi tidak signifikan. Terlihat bahwa t_{hitung} untuk Penggunaan QRIS sebesar 2,073 $> t_{tabel}$ 2,0049, hal ini H_0 ditolak dan H_1 diterima, atau dengan kata lain Penggunaan QRIS secara parsial berpengaruh secara signifikan terhadap Perilaku Konsumsi. Apabila kita melihat probabilitasnya (Sig.) untuk Penggunaan QRIS sebesar 0,043 $< 0,05$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima berarti pengaruh Penggunaan QRIS terhadap Perilaku Konsumsi sangat signifikan.

3.2 Diskusi

Hasil pengujian hipotesis secara parsial menunjukkan bahwa tingkat uang saku tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumsi mahasiswa dengan nilai t_{hitung} sebesar $1,051 < t_{tabel}$ 2,0049. Temuan ini mengindikasikan bahwa besar atau kecilnya uang saku yang diterima mahasiswa tidak secara langsung menentukan tingkat konsumsi mereka. Hal ini dapat dipahami melalui *permanent income hypothesis* (Friedman) dan *life cycle hypothesis* (Modigliani), yang menjelaskan bahwa uang saku mahasiswa cenderung bersifat rutin dan dapat diprediksi, sehingga berfungsi layaknya pendapatan permanen. Mahasiswa cenderung telah menyesuaikan kebiasaan belanjanya dengan ekspektasi jumlah uang saku yang diterima secara berkala, bukan bereaksi terhadap selisih nominal antar-responden.

Kondisi ini berbeda dengan prediksi teori konsumsi klasik Keynes melalui *absolute income hypothesis*, yang menyatakan bahwa konsumsi seseorang ditentukan secara langsung oleh besarnya pendapatan yang diterima [5]. Temuan ini sejalan dengan Herlina, (2023) yang menunjukkan bahwa hubungan uang saku dengan perilaku konsumtif sangat ditentukan oleh literasi keuangan dan kontrol diri mahasiswa, bukan oleh besaran nominal uang saku itu sendiri [6]. Tanpa memperhitungkan kedua variabel psikologis tersebut, pengaruh murni uang saku terhadap konsumsi cenderung melemah secara statistik karena efeknya banyak dimediasi oleh kemampuan mahasiswa mengelola keuangan. Rismayanti & Oktapiani (2020) juga menegaskan bahwa faktor gaya hidup dan literasi keuangan berperan lebih besar dibandingkan jumlah uang saku dalam membentuk perilaku konsumtif mahasiswa [14]. Implikasi dari temuan ini adalah bahwa intervensi untuk mengendalikan perilaku konsumsi mahasiswa tidak cukup dilakukan hanya dengan mengatur jumlah uang saku. Program peningkatan literasi keuangan dan penguatan kontrol diri mahasiswa justru lebih relevan untuk diterapkan sebagai upaya membentuk pola konsumsi yang lebih rasional.

Berbeda dengan variabel pertama, hasil pengujian parsial menunjukkan bahwa intensitas penggunaan QRIS terbukti berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumsi mahasiswa (t_{hitung} 2,073 > t_{tabel} 2,0049). Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin sering mahasiswa menggunakan QRIS, semakin besar kecenderungan perilaku konsumsinya. Hal ini dapat dijelaskan melalui *Technology Acceptance Model* (TAM), yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) dan kemanfaatan (*perceived usefulness*) suatu teknologi pembayaran mendorong intensitas penggunaannya, yang pada gilirannya meningkatkan frekuensi transaksi konsumsi [12][19]. Seputri *et al.* (2023) menegaskan bahwa kemudahan dan persepsi manfaat QRIS secara signifikan meningkatkan minat mahasiswa menggunakan sistem pembayaran tersebut [16]. Dewi *et al.* (2025) menemukan bahwa kemudahan QRIS menurunkan hambatan psikologis dalam berbelanja sehingga mendorong pembelian impulsif, diperkuat oleh pengaruh sosial seperti promosi dan tren di kalangan teman sebaya [3]. Lebih lanjut, Ramadhan & Solekah (2020) menyoroti bahwa mekanisme *cashless* secara sistematis dapat menurunkan kepekaan terhadap pengeluaran melalui desain digital yang mendorong konsumsi berlebihan [13]. Dengan demikian, intensitas penggunaan QRIS dalam penelitian ini tidak sekadar mencerminkan preferensi metode pembayaran, tetapi juga tingkat kerentanan mahasiswa terhadap pembelian yang kurang terencana akibat kemudahan transaksi digital. Mahasiswa perlu dibekali kemampuan untuk mengenali risiko konsumsi berlebihan yang dipicu oleh kemudahan transaksi digital, agar penggunaan QRIS tidak mendorong pola belanja yang tidak terencana dan melampaui kemampuan finansial.

Secara simultan, hasil uji F menunjukkan bahwa uang saku dan intensitas penggunaan QRIS bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumsi mahasiswa, dengan kontribusi sebesar 18,9% ($R^2 = 0,189$), sementara 81,1% sisanya dijelaskan oleh faktor di luar model. Nilai R^2 yang tergolong rendah ini dapat dipahami mengingat indikator perilaku konsumsi yang digunakan lebih mencerminkan dimensi sosial-psikologis daripada dimensi ekonomi murni. Hal ini relevan dengan teori konsumsi mencolok (*conspicuous consumption*) Thorstein Veblen, yang menjelaskan bahwa konsumsi sering dilakukan bukan untuk memenuhi kebutuhan, melainkan untuk menunjukkan status atau identitas sosial [2]. Oleh karena itu, sebagian besar variasi perilaku konsumsi mahasiswa kemungkinan besar dipengaruhi oleh variabel lain di luar model ini, seperti gaya hidup, literasi keuangan, kontrol diri, dan pengaruh lingkungan sosial maupun media sosial. Secara keseluruhan, hasil ini memperkuat argumen bahwa perilaku konsumsi mahasiswa di era digital tidak dapat dijelaskan secara memadai hanya melalui pendekatan teori pendapatan klasik, karena kemudahan teknologi pembayaran digital justru memainkan peran lebih dominan dibandingkan kemampuan finansial itu sendiri dalam mendorong konsumsi. Institusi pendidikan dan orang tua perlu bersinergi dalam memperkuat literasi keuangan mahasiswa, khususnya dalam hal pengelolaan pengeluaran di tengah kemudahan transaksi digital, agar mahasiswa dapat mengambil keputusan konsumsi yang lebih rasional dan bertanggung jawab.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa secara parsial tingkat uang saku tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumsi mahasiswa Pendidikan Ekonomi angkatan 2024 dan 2025. Temuan ini mengindikasikan bahwa besarnya nominal uang saku bukan faktor utama yang menentukan tingkat konsumsi mahasiswa, karena uang saku cenderung bersifat rutin dan telah diantisipasi penerimaannya, sehingga pengaruhnya terhadap pola pengeluaran lebih banyak ditentukan oleh kemampuan mahasiswa dalam mengelola keuangan dibandingkan oleh jumlah uang saku itu sendiri. Sebaliknya, intensitas penggunaan QRIS secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumsi mahasiswa. Kemudahan dan kepraktisan transaksi nontunai melalui QRIS terbukti mendorong peningkatan konsumsi, sejalan dengan kecenderungan pembayaran digital yang mengurangi hambatan psikologis dalam berbelanja dan berpotensi memicu pembelian yang kurang terencana. Secara simultan, tingkat uang saku dan intensitas penggunaan QRIS berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumsi mahasiswa. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun faktor ekonomi dan teknologi pembayaran digital secara bersama-sama berperan dalam membentuk perilaku konsumsi, faktor tersebut belum cukup untuk menjelaskan keseluruhan variasi konsumsi mahasiswa, mengingat perilaku konsumsi juga banyak dipengaruhi oleh dimensi sosial-psikologis seperti keinginan menunjukkan status, mengikuti tren, dan pengaruh lingkungan sosial. Penelitian ini memberikan implikasi bahwa kemudahan transaksi digital perlu diimbangi dengan literasi keuangan dan kontrol diri yang baik, agar mahasiswa mampu mengelola perilaku konsumsinya secara lebih rasional di tengah kemudahan akses pembayaran digital. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menambahkan variabel lain seperti literasi keuangan, kontrol diri, gaya hidup, atau pengaruh media sosial sebagai variabel independen maupun moderasi, agar model penelitian dapat menjelaskan perilaku konsumsi mahasiswa secara lebih komprehensif.

Referensi

- [1] Agustina, R., & Mukhibad, H. (2021). Determinants Effective Tax Rate pada BUMN yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia. *JAKA (Jurnal Akuntansi, Keuangan, Dan Auditing)*, 2(1). <https://doi.org/10.56696/jaka.v2i1.5147>
- [2] Bakti, I. S., Anismar, A., & Amin, K. (2020). Pamer Kemewahan: Kajian Teori Konsumsi Thorstein Veblen. *Jurnal Sosiologi USK (Media Pemikiran & Aplikasi)*, 14(1). <https://doi.org/10.24815/jsu.v14i1.18109>
- [3] Dewi, N. R. A., Sasmita, P. B. A., Angelia P, Z., & Setyawan, J. (2025). The Instant Gratification Trap: How QRIS Fuels Consumptive Behavior in Surabaya's Young Consumers. *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*, 16(02), 105–118. <https://doi.org/10.26740/jptt.v16n02.p105-118>
- [4] Fakhira, D., & Rialdy, N. (2025). Analisis Pengaruh Uang Saku terhadap Gaya Hidup Mahasiswa Manajemen Bisnis Syariah Umsu di Kota Medan. *Journal of Information Systems Management and Digital Business*, 2(2), 121–127. <https://doi.org/10.70248/jisymb.v2i2.1659>
- [5] Fu, S., & Almuslamani, H. (2022). Semiparametric Spatial Econometric Analysis of Household Consumption Based on Ordinary Linear Regression Model. *Applied Mathematics and Nonlinear Sciences*, 1–10. <https://doi.org/DOI:%2010.2478/amns.2022.2.0132>
- [6] Herlina, F. (2023). Pengaruh Literasi Keuangan, Pengelolaan Uang Saku dan Kontrol Diri terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas PGRI Semarang. 03(02).
- [7] Indriany, Y., Hastuti, S., & Indrisetno P.V, D. (2022). Analisis Citra Merek dan Sikap Konsumen terhadap Keputusan Pembelian pada Aplikasi Makanan Online (Studi Kasus Pelanggan Aplikasi Go Food, Grab Food, Shopee Food). *Jurnal Lentera Bisnis*, 11(2), 205. <https://doi.org/10.34127/jrlab.v11i2.539>
- [8] Isro'atun, I., Rozi, F., Zhafira, A. S., Yuliandriani, D., & Murtadho, F. N. (2023). Edukasi Terkait Hipertensi dan Pelayan Kesehatan bagi Lansia. *Jurnal Bina Desa*, 4(2), 204–213. <https://doi.org/10.15294/jbd.v4i2.32331>
- [9] Mahardika, P., & Febrina, A. (2025). Pengaruh Kualitas Produk, Harga dan Kualitas Pelayanan terhadap Kepuasan Pelanggan pada Ayam Penyet Sambel Pecak Kak Juli. 9(1).
- [10] Mutakin, D. (2023). Pemanfaatan Software SPSS untuk Analisis Instrument Penelitian dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Inovasi Dan Manajemen Pendidikan*, 3(1), 33–49. <https://doi.org/10.12928/jimp.v3i1.7727>
- [11] Nainggolan, E. G. M., Silalahi, B. T. F., & Sinaga, E. M. (2022). Analisis Kepuasan Gen Z dalam Menggunakan Qris di Kota Pematangsiantar. 4(1).
- [12] Putri, A. A., Riswanmudi, A. R., & Naufal, H. L. (2025). Pengaruh Penggunaan QRIS sebagai Metode Pembayaran Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa di Yogyakarta. 02(03).
- [13] Ramadhan, M., & Solekah, N. A. (2020). Implementasi Transaksion Tunai pada Taman Rekreasi Selecta Kota Batu Jawa Timur. *Ekuitas (Jurnal Ekonomi dan Keuangan)*, 4(1), 67–86. <https://doi.org/10.24034/j25485024.y2020.v4.i1.111>
- [14] Rismayanti, T., & Oktapiani, S. (2020). Pengaruh Uang Saku dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Teknologi Sumbawa. 02(02).
- [15] Sari, S. D., & Setyowati, E. (2022). Analisis Pengangguran, Pendapatan Perkapita, dan IPM Terhadap Pertumbuhan Ekonomi di Indonesia Tahun 2017- 2020.
- [16] Seputri, W., Soemitra, A., & Rahmani, N. (2023). Pengaruh Technolgy Acceptance Model terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) sebagai Cashless Society. *MES Management Journal*, 2(2), 116–128. <https://doi.org/DOI:%2010.%2056709/mesman.v2.i2.57>
- [17] Sholihah, S. M., Aditiya, N. Y., Evani, E. S., & Maghfiroh, S. (2023). Konsep Uji Asumsi Klasik pada Regresi Linier Berganda. 2(2).
- [18] Siombone, S. H., & Niwele, A. (2023). Studi Korelasi Kemampuan Awal Matematika Mahasiswa dengan Pencapaian Kognitif Fisika Umum Konsep Gerak Peluru pada Tingkatan Berpikir Aplikasi (C3) dan Analisis (C4). *Jurnal Pendidikan Fisika*, 12(2), 116–126. <https://doi.org/10.24114/jpf.v12i2.49418>

DOI: <https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.11351>

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

- [19] Sitanggang, A. S., Salsabila, K. A., Qosamah, S., Azhar, M. F., & Saputro, N. K. (2024). Penggunaan Sistem Pembayaran Digital Berbasis Qris terhadap Pelaku UMKM. 8.
- [20] Sustiyo, J. (2020). Apakah Literasi Keuangan Memengaruhi Perilaku Konsumsi Generasi Z?. *Imanensi: Jurnal Ekonomi, Manajemen, dan Akuntansi Islam*, 5(1), 25–34. <https://doi.org/10.34202/imanensi.5.1.2020.25-34>
- [21] Syafii, M., Suyitno, Tuti Sulastri, & Syafrin Ngide. (2023). Pengaruh Manajemen Ketenagaan terhadap Mutu Layanan Pembelajaran. *Irfani*, 19(1), 33–48. <https://doi.org/10.30603/ir.v19i1.3514>
- [22] Zed, E. Z., Hanifah, N. N., Fera, C. Z., Prihayanti, E., & Bayhaqi, B. (2025). Pengaruh Penggunaan QRIS sebagai Alat Pembayaran Digital terhadap Perilaku Konsumen di Era Cashless Society. *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan | E-ISSN : 3062-7788*, 2(2), 615–620.