



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: 7822-7835

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

Pengaruh Perkembangan Generasi Z dalam Memutuskan Transaksi Digital (QRIS, E-Wallet) dan Transaksi Manual pada Mahasiswa di Kota Medan

M. Hussain Arridho Hasibuan, Milla Naeruz, Azhar Apriandi
Ekonomi Pembangunan, Ekonomi dan Bisnis, Universitas Islam Sumatera Utara,
mhd.hussain2004@gmail.com, milla.naeruz@gmail.com, azhar.apriandi74@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh QRIS, E-Wallet, dan transaksi manual terhadap perilaku Generasi Z dalam bertransaksi pada mahasiswa UISU, UMSU, dan UNIMED di Kota Medan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan asosiatif. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Generasi Z di Kota Medan, sedangkan teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling dengan jumlah sampel sebanyak 100 responden. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner. Analisis data menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji asumsi klasik, analisis regresi linear berganda, uji t, uji F, dan koefisien determinasi (R^2) dengan bantuan program IBM SPSS Statistics 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara parsial variabel QRIS berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku Generasi Z dengan nilai t hitung sebesar 2,701 dan signifikansi $0,008 < 0,05$. Variabel E-Wallet juga berpengaruh positif dan signifikan dengan nilai t hitung sebesar 2,718 dan signifikansi $0,008 < 0,05$. Sementara itu, variabel transaksi manual tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku Generasi Z dengan nilai t hitung sebesar 0,368 dan signifikansi $0,714 > 0,05$. Secara simultan, QRIS, E-Wallet, dan transaksi manual berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku Generasi Z dengan nilai F hitung sebesar 13,817 dan signifikansi $0,000 < 0,05$. Hasil uji koefisien determinasi menunjukkan nilai R Square sebesar 0,302 yang berarti variabel independen mampu menjelaskan pengaruh terhadap perilaku Generasi Z sebesar 30,2%, sedangkan sisanya sebesar 69,8% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Generasi Z di Kota Medan cenderung lebih memilih transaksi digital seperti QRIS dan E-Wallet karena dianggap lebih praktis, cepat, dan efisien dibandingkan transaksi manual.

Kata Kunci: QRIS, E-Wallet, Transaksi Manual, Generasi Z.

1. Latar Belakang

Transformasi digital dalam sistem pembayaran Indonesia tidak lagi sekadar tren, melainkan telah menjadi bagian dari restrukturisasi perilaku ekonomi masyarakat. Kebijakan digitalisasi pembayaran yang didorong oleh Bank Indonesia melalui implementasi QRIS serta perluasan ekosistem dompet elektronik menunjukkan komitmen negara dalam menciptakan sistem pembayaran yang efisien, transparan, dan inklusif. Peningkatan volume transaksi non-tunai setiap tahun mencerminkan adanya perubahan pola konsumsi, khususnya pada kelompok usia muda yang sangat adaptif terhadap teknologi. Generasi Z

Pengaruh Perkembangan Generasi Z dalam Memutuskan Transaksi Digital (QRIS, E-Wallet) dan Transaksi Manual pada Mahasiswa di Kota Medan

sebagai digital native memiliki kecenderungan mengutamakan kecepatan, kemudahan, dan integrasi teknologi dalam aktivitas keuangannya. Mahasiswa sebagai bagian dari generasi ini menjadi aktor utama dalam percepatan adopsi transaksi digital karena aktivitas sehari-hari mereka sangat terhubung dengan perangkat mobile dan internet. Fenomena ini memperlihatkan bahwa teknologi pembayaran digital tidak hanya memengaruhi cara bertransaksi, tetapi juga membentuk gaya hidup, preferensi konsumsi, serta pola pengelolaan keuangan.

Kemajuan pesat teknologi digital dalam beberapa tahun terakhir telah sangat memengaruhi berbagai aspek kehidupan sehari-hari, termasuk ekosistem pembayaran di Indonesia. Pergeseran menuju transaksi tanpa uang tunai semakin dipercepat dengan munculnya inovasi keuangan seperti dompet elektronik (e-wallet) dan pengenalan QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) oleh Bank Indonesia pada tahun 2019. QRIS berfungsi sebagai kerangka kerja nasional terpadu untuk pembayaran berbasis QR yang memungkinkan berbagai platform seperti OVO, GoPay, Dana, LinkAja, ShopeePay, serta layanan perbankan seluler untuk beroperasi melalui satu kode QR. Integrasi ini meningkatkan kenyamanan dan efisiensi bagi konsumen dan pelaku UMKM.

Perkembangan sistem pembayaran di Indonesia menunjukkan adanya transformasi dari teknologi manual menuju teknologi digital yang semakin terintegrasi. Menurut Bank Indonesia (2023: 15), sistem pembayaran digital merupakan mekanisme transaksi yang menggunakan instrumen elektronik seperti QRIS, E-Wallet, mobile banking, dan dompet elektronik yang terhubung melalui jaringan internet sehingga memungkinkan proses transaksi berlangsung secara cepat, efisien, dan terdokumentasi secara otomatis. Teknologi digital dalam sistem pembayaran juga dinilai mampu meningkatkan transparansi, keamanan, serta inklusi keuangan masyarakat karena dilengkapi dengan sistem autentikasi dan pengawasan berbasis teknologi.

Sebaliknya, teknologi manual dalam sistem pembayaran merujuk pada transaksi yang dilakukan secara tunai atau menggunakan instrumen fisik seperti uang kertas dan koin tanpa melibatkan sistem elektronik, di mana proses pencatatan dan verifikasi dilakukan secara langsung dan konvensional. Meskipun transaksi manual masih digunakan karena memberikan kontrol pengeluaran yang lebih nyata dan tidak bergantung pada jaringan internet, Bank Indonesia (2023: 18) menegaskan bahwa arah kebijakan sistem pembayaran nasional difokuskan pada akselerasi digitalisasi guna mendukung efisiensi ekonomi serta stabilitas sistem keuangan. Dengan demikian, perbedaan utama antara teknologi digital dan teknologi manual terletak pada aspek penggunaan jaringan elektronik, kecepatan pemrosesan, tingkat keamanan, serta integrasi data transaksi dalam sistem keuangan nasional.

Menurut Bank Indonesia (2021:3), QRIS dirancang untuk menyederhanakan, mempercepat, dan mengamankan transaksi digital serta mendorong inklusi keuangan melalui sistem pembayaran yang terintegrasi. Munculnya sistem pembayaran digital telah mengubah kebiasaan konsumen, khususnya di kalangan generasi muda yang menyukai metode transaksi yang cepat, nyaman, efisien, dan aman. Tren ini sejalan dengan meningkatnya penggunaan layanan dompet elektronik di kalangan pelajar dan remaja.

Hidayat dan Ramadhan (2022:45) menjelaskan bahwa lonjakan adopsi dompet elektronik pada kelompok usia muda dipengaruhi oleh promosi cashback, kemudahan penggunaan, serta peningkatan fitur keamanan. Selain itu, laporan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) menunjukkan bahwa pada tahun 2023 lebih dari 60% pengguna aktif dompet elektronik berasal dari Generasi Z dan milenial (ASPI, 2023:12). Generasi Z merupakan kelompok yang tumbuh dalam lingkungan yang sangat dipengaruhi oleh internet, media sosial, dan teknologi digital. Selanjutnya, Otoritas Jasa Keuangan (2024: 45) menjelaskan

bahwa peningkatan literasi keuangan digital berpengaruh terhadap kepercayaan dan keputusan penggunaan transaksi non-tunai. Faktor persepsi keamanan, kemudahan penggunaan, serta promosi seperti cashback menjadi determinan utama dalam keputusan mahasiswa menggunakan sistem pembayaran digital.

Putra (2019:15) menggambarkan Generasi Z sebagai digital natives yang memiliki kemampuan adaptasi tinggi terhadap inovasi teknologi sehingga cepat mengadopsi sistem pembayaran digital. Dalam konteks ini, mahasiswa sebagai bagian dari Generasi Z menunjukkan respons yang tinggi terhadap perubahan teknologi. Mereka bergantung pada ponsel pintar untuk berbagai aktivitas seperti belajar, berbelanja, berkomunikasi, dan mengelola transaksi keuangan.

Pratiwi dan Utami (2020:78) menyatakan bahwa Generasi Z cenderung memilih teknologi yang memberikan kecepatan, aksesibilitas, dan kemudahan penggunaan, sehingga QRIS dan dompet elektronik menjadi metode pembayaran yang dominan. Di lingkungan kampus, penggunaan dompet elektronik dan QRIS semakin meluas dalam berbagai aktivitas transaksi, seperti pembelian makanan di kantin, jasa fotokopi, dan transaksi UMKM sekitar kampus.

Lubis (2022: 33) menemukan bahwa Generasi Z lebih menyukai pembayaran digital karena proses transaksi yang cepat, pencatatan otomatis, dan antarmuka aplikasi yang mudah digunakan. Dari sisi psikologis, mahasiswa merasa transaksi digital lebih praktis dan aman dibandingkan membawa uang tunai dalam jumlah besar. Meskipun pembayaran digital berkembang pesat, transaksi tunai masih digunakan oleh sebagian mahasiswa.

Sundari (2019:56) menjelaskan bahwa pembayaran tunai masih dianggap aman karena tidak memerlukan koneksi internet dan membantu individu mengontrol pengeluaran. Wahyudi (2020:102) menambahkan bahwa uang tunai memberikan batasan psikologis dalam konsumsi sehingga mengurangi perilaku konsumtif yang sering muncul akibat penggunaan dompet digital.

Beberapa mahasiswa juga memandang pembayaran digital memiliki risiko seperti kebocoran data pribadi, peretasan akun, gangguan teknis, dan kegagalan sistem. Sari dan Handayani (2020:110) menyatakan bahwa persepsi risiko menjadi faktor penghambat adopsi sistem pembayaran digital, khususnya bagi pengguna baru atau individu dengan literasi digital yang rendah. Selain itu, sebagian pelaku UMKM di sekitar kampus belum menerapkan QRIS karena keterbatasan perangkat, pengetahuan teknologi, dan akses internet.

Medan sebagai salah satu kota pendidikan terbesar di Indonesia menjadi lokasi yang relevan untuk meneliti perilaku transaksi mahasiswa. Data Badan Pusat Statistik Sumatera Utara (2023: 25) menunjukkan bahwa jumlah mahasiswa aktif di Kota Medan mencapai lebih dari 200.000 orang. Ketersediaan pusat perbelanjaan, area kuliner mahasiswa, UMKM lokal, dan fasilitas kampus berbasis digital mendorong peningkatan penggunaan QRIS dan dompet elektronik dalam aktivitas keuangan mahasiswa. Strategi promosi yang dilakukan penyedia dompet elektronik juga berperan dalam mempengaruhi preferensi mahasiswa.

Hidayat dan Ramadhan (2022:49) menjelaskan bahwa program cashback, diskon, dan reward menjadi faktor utama yang mendorong siswa memilih pembayaran digital dibandingkan transaksi tunai. Mahasiswa cenderung tertarik pada penawaran yang memberikan keuntungan finansial tambahan. Sebaliknya, transaksi tunai tetap memiliki nilai praktis dalam pengelolaan keuangan pribadi mahasiswa.

Pembayaran tunai tidak bergantung pada jaringan internet, tidak terpengaruh gangguan sistem, dan memberikan rasa aman terhadap privasi data. Kebiasaan dan lingkungan sosial juga mempengaruhi mahasiswa dalam mempertahankan penggunaan uang tunai. Keputusan transaksi mahasiswa Generasi Z dipengaruhi oleh faktor teknologi, psikologis, sosial, ekonomi, dan lingkungan.

Namun demikian, peningkatan penggunaan QRIS dan e-wallet tidak serta-merta menghilangkan keberadaan transaksi manual. Di lapangan masih ditemukan mahasiswa yang memilih menggunakan uang tunai dengan alasan kontrol pengeluaran yang lebih nyata, keterbatasan saldo digital, serta kekhawatiran terhadap risiko keamanan siber. Kondisi ini menunjukkan adanya kontradiksi antara kemajuan teknologi dengan rasionalitas perilaku konsumen. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh QRIS, e-wallet, dan transaksi manual terhadap keputusan mahasiswa Generasi Z dalam menentukan metode pembayaran di Kota Medan.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan data primer yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner secara daring menggunakan Google Form. Populasi penelitian adalah mahasiswa Generasi Z di Kota Medan yang memiliki pengalaman menggunakan transaksi digital (QRIS dan e-wallet) maupun transaksi manual, yang berasal dari Universitas Negeri Medan (UNIMED), Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU), dan Universitas Islam Sumatera Utara (UISU), dengan jumlah populasi sebanyak 43.118 mahasiswa.

Teknik pengambilan sampel menggunakan probability sampling. Jumlah sampel ditentukan dengan rumus Slovin pada tingkat kesalahan 10%, sehingga diperoleh jumlah sampel sebanyak 100 responden. Sampel dipilih dari mahasiswa yang memenuhi kriteria penelitian, yaitu memiliki pengalaman menggunakan transaksi digital maupun transaksi manual.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan software SPSS versi 22. Teknik analisis data meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji asumsi klasik (normalitas, heteroskedastisitas, dan multikolinearitas), analisis regresi linear berganda, serta pengujian hipotesis melalui uji t, uji F, dan koefisien determinasi (R^2).

3. Hasil dan Diskusi

Uji Instrumen Penelitian

Uji Validitas

Uji validitas dilakukan terhadap 100 responden mahasiswa Generasi Z di Kota Medan melalui kuesioner yang disebarkan menggunakan Google Form dan dianalisis dengan SPSS versi 25. Pengujian dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung (Pearson Correlation) dengan r tabel sebesar 0,197 pada taraf signifikansi 5% ($df = 98$). Instrumen dinyatakan valid apabila nilai r hitung $> r$ tabel. Hasil uji validitas variabel penelitian disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Uji Validitasi

Variabel	Butir Instrumen	R hitung	R tabel	Keterangan
Transaksi Digital Qris (X1)	1	0,621	0,197	Valid
	2	0,578	0,197	Valid
	3	0,760	0,197	Valid
	4	0,624	0,197	Valid
	5	0,498	0,197	Valid
Transaksi Digital E-Wallet (X2)	6	0,625	0,197	Valid
	7	0,669	0,197	Valid
	8	0,663	0,197	Valid
	9	0,727	0,197	Valid
	10	0,484	0,197	Valid
Transaksi Manual (X3)	11	0,655	0,197	Valid
	12	0,628	0,197	Valid
	13	0,643	0,197	Valid
	14	0,659	0,197	Valid
	15	0,748	0,197	Valid
Generasi Z (Y)	16	0,684	0,197	Valid
	17	0,484	0,197	Valid
	18	0,780	0,197	Valid
	19	0,737	0,197	Valid
	20	0,694	0,197	Valid

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa seluruh butir pernyataan pada instrumen variabel dinyatakan valid. Hal ini ditunjukkan oleh nilai r hitung yang lebih besar dari pada r tabel, sehingga semua item memenuhi kriteria validitas dan layak digunakan dalam penelitian.

Uji Reabilitas

Setelah dilakukan uji validitas, langkah selanjutnya adalah uji reliabilitas. Uji reliabilitas dilakukan terhadap 20 item pernyataan yang telah dinyatakan valid menggunakan bantuan software SPSS versi 25 dengan metode Cronbach's Alpha. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha $\geq 0,60$. Adapun hasil uji reliabilitas instrumen penelitian disajikan pada penjelasan berikut.

Tabel 2. Uji Reabilitas

Variabel	Jumlah Item	Standar Alpha	Cronbach's Alpha	Keterangan
Transaksi Digital Qris (X1)	5	0,60	0,730	Konsisten
Transaksi Digital E-Wallet (X2)	5	0,60	0,745	Konsisten
Transaksi Manual (X3)	5	0,60	0,768	Konsisten
Generasi Z (Y)	5	0,60	0,768	Konsisten

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada tabel di atas, diperoleh nilai Cronbach's Alpha untuk variabel Transaksi Digital QRIS (X1) sebesar 0,730, Transaksi Digital E-Wallet (X2) sebesar 0,745, Transaksi Manual (X3) sebesar 0,768, dan Generasi Z (Y) sebesar 0,768. Seluruh nilai tersebut lebih besar dari standar minimum 0,60, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel dalam penelitian ini memiliki tingkat konsistensi yang baik dan dinyatakan konsisten.

DOI: <https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.9758>

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

Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas Data

Untuk mengetahui apakah data sampel berdistribusi normal atau tidak, dilakukan uji normalitas sebagai salah satu prasyarat dalam analisis data penelitian. Hipotesis yang diuji dalam pengujian ini menyatakan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan program SPSS. Berdasarkan hasil pengujian tersebut, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Normalitas

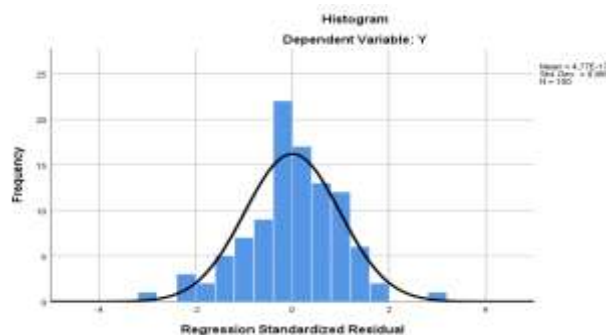
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	2,51059782
Most Extreme Differences	Absolute	,080
	Positive	,044
	Negative	-,080
Test Statistic		,080
Asymp. Sig. (2-tailed)		,119 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

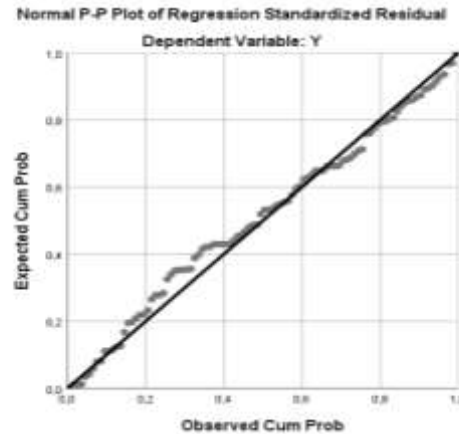
c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan hasil One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,119. Nilai tersebut lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05 ($0,119 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi normalitas dalam penelitian ini telah terpenuhi dan data dinyatakan layak untuk digunakan pada analisis selanjutnya.



Gambar 1. Hasil Analisis Histogram

Berdasarkan histogram residual terstandarisasi, data membentuk pola kurva lonceng yang relatif simetris dan terpusat di sekitar nilai nol. Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, sehingga model regresi dalam penelitian ini telah memenuhi asumsi normalitas dan layak digunakan untuk analisis lebih lanjut.



Gambar 2. Hasil Uji Normalitas P-Plot

Dari grafik Normal P-P Plot, terlihat jelas bahwa titik-titik residual tersebar di sekitar dan sejajar dengan garis diagonal. Pola ini menunjukkan bahwa residual mendekati distribusi normal, yang menegaskan bahwa model regresi dalam penelitian ini memenuhi asumsi normalitas dan sesuai untuk analisis lebih lanjut.

Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang linear antara variabel independen dan variabel dependen. Suatu variabel dinyatakan memiliki hubungan linear apabila $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5%, sedangkan apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka hubungan dinyatakan tidak linear. Dalam penelitian ini, pengujian linearitas dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 25. Hasil uji linearitas untuk masing-masing variabel disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
GENERASI Z * TRANSAKSI MANUAL	Between Groups	(Combined)	216,652	11	19,696	2,561	,007
		Linearity	143,034	1	143,034	18,598	,000
		Deviation from Linearity	73,619	10	7,362	,957	,486
	Within Groups		676,788	88	7,691		
	Total		893,440	99			

Berdasarkan hasil uji linearitas pada tabel ANOVA di atas, diperoleh nilai signifikansi pada komponen Linearity sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel-variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y). Selain itu, nilai signifikansi pada Deviation from Linearity sebesar 0,486 ($p > 0,05$), yang mengindikasikan bahwa tidak terdapat penyimpangan dari hubungan linear. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa asumsi linearitas dalam penelitian ini telah terpenuhi, sehingga data layak digunakan untuk analisis lebih lanjut.

Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas dilakukan dengan melihat nilai Variance Inflation Factor (VIF). Model regresi dinyatakan bebas dari multikolinearitas apabila nilai $VIF < 10$, sedangkan nilai $VIF \geq 10$ menunjukkan adanya gejala multikolinearitas.

Tabel 5. Hasil Uji Multikolinearitas

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	3,489	1,237		2,820	,006		
	QRIS	,288	,107	,285	2,701	,008	,652	1,535
	E-WALET	,358	,132	,311	2,718	,008	,556	1,797
	TRANSAKSI	,050	,136	,043	,368	,714	,522	1,917
	MANUAL							

a. Dependent Variable: GENERASI Z

Berdasarkan hasil uji multikolinearitas pada tabel Coefficients, diketahui bahwa variabel QRIS memiliki nilai Tolerance sebesar 0,652 ($> 0,10$) dan nilai Variance Inflation Factor (VIF) sebesar 1,535 (< 10). Variabel E-Wallet memiliki nilai Tolerance sebesar 0,556 ($> 0,10$) dan nilai VIF sebesar 1,797 (< 10). Sementara itu, variabel Transaksi Manual memiliki nilai Tolerance sebesar 0,522 ($> 0,10$) dan nilai VIF sebesar 1,917 (< 10).

Berdasarkan nilai *Tolerance* dan *Variance Inflation Factor* (VIF), seluruh variabel independen memiliki nilai *Tolerance* lebih besar dari 0,10 dan nilai VIF lebih kecil dari 10, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat gejala multikolinearitas dalam model regresi dan model tersebut layak digunakan untuk analisis lebih lanjut.

Analisis Regresi Linear Berganda

Regresi linear berganda adalah metode analisis untuk mengetahui pengaruh dua atau lebih variabel independen (X) terhadap satu variabel dependen (Y) sebagai pengembangan dari regresi linear sederhana. Hasil uji menggunakan SPSS 25 dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Coefficients^a

DOI: <https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.9758>

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

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3,489	1,237		2,820	,006
	QRIS	,288	,107	,285	2,701	,008
	E-WALET	,358	,132	,311	2,718	,008
	TRANSAKSI MANUAL	,050	,136	,043	,368	,714

a. Dependent Variable: GENERASI Z

Berdasarkan hasil analisis regresi linear berganda pada tabel Coefficients, diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 3,489 + 0,288 \text{ QRIS} + 0,358 \text{ E-Wallet} + 0,050 \text{ Transaksi Manual} + e$$

Adapun interpretasi dari persamaan regresi tersebut adalah sebagai berikut:

- Nilai konstanta (α) sebesar 3,489 menunjukkan bahwa ketika semua variabel independen QRIS, E-Wallet, dan Transaksi Manual ditetapkan atau sama dengan nol, hasil nilai untuk variabel dependen, Generasi Z, adalah 3,489.
- Koefisien regresi QRIS sebesar 0,288 menunjukkan bahwa setiap peningkatan 1 (satu) satuan pada variabel QRIS akan meningkatkan nilai Generasi Z sebesar 0,288, dengan asumsi variabel lain konstan. Nilai signifikansi sebesar 0,008 ($< 0,05$) menegaskan bahwa QRIS memberikan pengaruh positif dan signifikan secara statistik pada Generasi Z.
- Koefisien regresi E-Wallet sebesar 0,358 menunjukkan bahwa setiap peningkatan 1 (satu) satuan pada variabel E-Wallet akan meningkatkan nilai Generasi Z sebesar 0,358, dengan asumsi variabel lain konstan. Nilai signifikansi sebesar 0,008 ($< 0,05$) menegaskan bahwa E-Wallet memberikan pengaruh yang berarti dan positif pada Generasi Z.
- Koefisien regresi Transaksi Manual sebesar 0,050 menunjukkan hubungan positif, namun tidak signifikan (Sig. = 0,714 $> 0,05$). Dengan demikian, Transaksi Manual tidak berpengaruh signifikan terhadap Generasi Z.

Uji Hipotesis

Uji T (Parsial)

Uji t digunakan untuk menguji pengaruh parsial QRIS (X1), e-wallet (X2), dan transaksi manual (X3) terhadap perilaku Generasi Z (Y). Pada taraf signifikansi 5%, nilai t tabel sebesar 1,985. Hasil pengujian disajikan pada tabel berikut.

Tabel 7. Hasil Uji Uji T (Parsial)

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		

DOI: <https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.9758>

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

1	(Constant)	3,489	1,237		2,820	,006
	QRIS	,288	,107	,285	2,701	,008
	E-WALET	,358	,132	,311	2,718	,008
	TRANSAKSI MANUAL	,050	,136	,043	,368	,714

a. Dependent Variable: GENERASI Z

1. QRIS (X1)

Berdasarkan hasil uji t pada Tabel 5.13, variabel QRIS (X1) diperoleh nilai t hitung sebesar 2,701 > t tabel 1,985 dengan nilai signifikansi 0,008 < 0,05, sehingga H0 ditolak dan Ha diterima. Hal ini menunjukkan bahwa QRIS berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku Generasi Z dalam bertransaksi di Kota Medan.

2. E-Wallet (X2)

Variabel E-Wallet (X2) diperoleh nilai t hitung sebesar 2,718 > t tabel 1,985 dengan nilai signifikansi 0,008 < 0,05, sehingga H0 ditolak dan Ha diterima. Artinya, E-Wallet berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku Generasi Z dalam bertransaksi di Kota Medan.

3. Transaksi Manual (X3)

Variabel transaksi manual (X3) diperoleh nilai t hitung sebesar 0,368 < t tabel 1,985 dengan nilai signifikansi 0,714 > 0,05, sehingga H0 diterima sedangkan Ha ditolak. Hasil ini menunjukkan bahwa transaksi manual tidak memiliki pengaruh yang berarti terhadap perilaku transaksional Generasi Z di Kota Medan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa transaksi manual tidak berpengaruh signifikan terhadap Generasi Z. Hal ini mengindikasikan bahwa Generasi Z lebih memilih metode pembayaran digital karena dinilai lebih praktis, cepat, dan efisien dibandingkan transaksi tunai. Temuan ini sejalan dengan pendapat Kotler dan Keller (2016) yang menyatakan bahwa digitalisasi mendorong perubahan perilaku konsumen dari sistem konvensional menuju sistem digital, serta didukung oleh penelitian Nurfadilah (2022) dan Pratiwi (2023) yang menunjukkan bahwa Generasi Z cenderung memilih pembayaran digital karena kemudahan penggunaan dan efisiensi waktu.

Dengan demikian, tidak signifikannya transaksi manual dalam penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembayaran konvensional bukan lagi faktor utama yang memengaruhi perilaku transaksi Generasi Z di Kota Medan, karena sebagian besar responden lebih memilih sistem pembayaran digital seperti QRIS dan E-Wallet.

Uji F (Simultan)

Uji simultan (uji F) dilakukan untuk mengetahui apakah variabel QRIS, E-Wallet, dan transaksi manual secara bersama-sama berpengaruh terhadap perilaku Generasi Z dalam bertransaksi di Kota Medan.

Tabel 8. Hasil Uji F (Simultan)

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	269,433	3	89,811	13,817	,000 ^b
	Residual	624,007	96	6,500		
	Total	893,440	99			

a. Dependent Variable: GENERASI Z

b. Predictors: (Constant), MANUAL, QRIS, E-WALET

Berdasarkan hasil uji simultan (uji F) pada tabel ANOVA diperoleh nilai Fhitung sebesar 13,817 lebih besar dari Ftabel sebesar 2,70 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa H0 ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa variabel QRIS, E-Wallet, dan transaksi manual secara bersama-sama (simultan) berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku Generasi Z dalam bertransaksi di Kota Medan. Artinya, ketiga variabel tersebut memiliki kontribusi dalam memengaruhi perilaku transaksi Generasi Z, meskipun secara parsial variabel transaksi manual tidak berpengaruh signifikan.

Koefisien Determinasi (R²)

Uji koefisien determinasi (R²) dilakukan dalam penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel QRIS (X1), E-Wallet (X2), dan transaksi manual (X3) terhadap perilaku Generasi Z dalam bertransaksi di Kota Medan. Untuk melihat hasil uji koefisien determinasi (R²) dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 9. Hasil Koefisien Determinasi (R²)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,549 ^a	,302	,280	2,54952

a. Predictors: (Constant), MANUAL, QRIS, E-WALET

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi di atas, diperoleh nilai R Square sebesar 0,302 atau 30,2%. Hal ini menunjukkan bahwa variabel QRIS (X1), E-Wallet (X2), dan transaksi manual (X3) mampu menjelaskan pengaruh terhadap perilaku Generasi Z dalam bertransaksi di Kota Medan sebesar 30,2%, sedangkan sisanya sebesar 69,8% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini.

Selain itu, diperoleh nilai Adjusted R Square sebesar 0,280 atau 28,0% yang menunjukkan bahwa setelah dilakukan penyesuaian, variabel independen tetap memiliki pengaruh terhadap variabel dependen.

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan perolehan analisis karakteristik responden penelitian ini, dapat diketahui bahwa responden penelitian yaitu mahasiswa Generasi Z di UISU, UMSU, UNIMED mempunyai jenis kelamin Perempuan sebesar 63% dan jenis kelamin Laki-Laki sebesar 37%. Adapun karakteristik responden berdasarkan tiga Perguruan Tinggi didominasi oleh Fakultas Ekonomi dan Bisnis. Adapun gambaran besarnya pengaruh

Transaksi Digital QRIS, Transaksi Digital E-Wallet dan Transaksi Manual terhadap Perkembangan Generasi Z Pada Mahasiswa di Kota Medan.

Pengaruh Transaksi Digital QRIS Terhadap Generasi Z dalam Bertransaksi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel QRIS memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku Generasi Z dalam bertransaksi di Kota Medan. Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai t hitung sebesar 2,701 lebih besar dari t tabel sebesar 1,985 dengan nilai signifikansi sebesar $0,008 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan QRIS berpengaruh nyata terhadap perilaku transaksi Generasi Z.

QRIS memberikan kemudahan, kecepatan, dan efisiensi dalam melakukan pembayaran sehingga lebih diminati oleh Generasi Z yang memiliki karakteristik dekat dengan teknologi digital. Penggunaan QRIS juga dinilai praktis karena dapat digunakan hanya dengan memindai kode QR menggunakan smartphone tanpa perlu membawa uang tunai.

Pengaruh Transaksi Digital E-Wallet Terhadap Generasi Z dalam Bertransaksi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel E-Wallet berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku Generasi Z dalam bertransaksi di Kota Medan. Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai t hitung sebesar 2,718 lebih besar dari t tabel sebesar 1,985 dengan nilai signifikansi sebesar $0,008 < 0,05$.

Penggunaan E-Wallet memberikan berbagai kemudahan bagi Generasi Z dalam melakukan transaksi, seperti pembayaran yang cepat, promo cashback, diskon, dan kemudahan akses melalui aplikasi smartphone. Hal ini membuat E-Wallet menjadi salah satu metode pembayaran yang banyak digunakan oleh mahasiswa dan kalangan muda.

Pengaruh Transaksi Manual Terhadap Generasi Z dalam Bertransaksi

Berdasarkan hasil penelitian, variabel transaksi manual tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku Generasi Z dalam bertransaksi di Kota Medan. Hal ini ditunjukkan dari nilai t hitung sebesar 0,368 lebih kecil dari t tabel sebesar 1,985 dengan nilai signifikansi sebesar $0,714 > 0,05$. Tidak signifikannya transaksi manual disebabkan karena Generasi Z merupakan generasi yang tumbuh di era digital dan lebih terbiasa menggunakan sistem pembayaran non-tunai dibandingkan transaksi tunai atau manual. Kemudahan, kecepatan, efisiensi, serta banyaknya promo pada pembayaran digital menyebabkan transaksi manual semakin jarang digunakan. Selain itu, tingginya penggunaan smartphone pada kalangan Generasi Z membuat mereka lebih memilih metode pembayaran yang praktis dan dapat dilakukan secara digital. Penelitian Nurfadilah (2022:118) juga menyatakan bahwa Generasi Z mulai meninggalkan pembayaran tunai karena dianggap kurang praktis dan kurang efisien dibandingkan pembayaran digital.

Dengan demikian, transaksi manual bukan lagi faktor utama yang memengaruhi perilaku transaksi Generasi Z di Kota Medan karena sebagian besar responden lebih memilih sistem pembayaran digital seperti QRIS dan E-Wallet.

Pengaruh QRIS, E-Wallet, dan Transaksi Manual secara Simultan terhadap Perilaku Generasi Z dalam Bertransaksi

Berdasarkan hasil uji F diperoleh nilai F hitung sebesar 13,817 lebih besar dari F tabel sebesar 2,70 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa QRIS, E-Wallet, dan transaksi manual secara bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku Generasi Z dalam bertransaksi di Kota Medan. Selain itu, nilai R Square sebesar 0,302 menunjukkan bahwa ketiga variabel tersebut mampu menjelaskan pengaruh terhadap perilaku Generasi Z sebesar 30,2%, sedangkan 69,8% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi pembayaran digital telah memberikan perubahan terhadap perilaku transaksi Generasi Z. Generasi Z lebih cenderung menggunakan metode pembayaran digital karena dianggap lebih praktis, efisien, cepat, dan sesuai dengan perkembangan teknologi modern.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh QRIS, E-Wallet, dan transaksi manual terhadap perilaku Generasi Z dalam bertransaksi pada mahasiswa UISU, UMSU, dan UNIMED di Kota Medan, dapat disimpulkan bahwa QRIS dan E-Wallet berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku transaksi Generasi Z. Hal ini menunjukkan bahwa kemudahan, kecepatan, efisiensi, dan fleksibilitas yang ditawarkan oleh pembayaran digital mendorong Generasi Z untuk lebih memilih metode transaksi berbasis teknologi dibandingkan metode konvensional. Sementara itu, transaksi manual tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku transaksi Generasi Z, yang mengindikasikan adanya pergeseran preferensi dari penggunaan uang tunai menuju pembayaran digital yang dinilai lebih praktis, cepat, dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Selain itu, secara simultan QRIS, E-Wallet, dan transaksi manual berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku transaksi Generasi Z di Kota Medan. Hasil uji F menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sedangkan nilai R Square sebesar 0,302 menunjukkan bahwa ketiga variabel tersebut mampu menjelaskan perilaku transaksi Generasi Z sebesar 30,2%, sementara sisanya sebesar 69,8% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar penelitian.

Referensi

1. Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia. (2023). *Laporan Sistem Pembayaran Indonesia 2023*. Jakarta: ASPI.
2. Badan Pusat Statistik Sumatera Utara. (2023). *Statistik Pendidikan Kota Medan*. Medan: BPS Sumatera Utara.
3. Bank Indonesia. (2019). *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*. Jakarta: Bank Indonesia.
4. Bank Indonesia. (2021). *QRIS: Quick Response Code Indonesian Standard*. Jakarta: Bank Indonesia.
5. Bank Indonesia. (2023). *Laporan Sistem Pembayaran Indonesia 2023*. Jakarta: Bank Indonesia.
6. Hidayat, A., & Ramadhan, F. (2022). Pengaruh penggunaan QRIS terhadap keputusan pembayaran digital mahasiswa. *Jurnal Ekonomi dan Keuangan Digital*, 4(2), 112–124.
7. Lubis, M. (2022). Preferensi Generasi Z terhadap metode pembayaran digital. *Jurnal Ekonomi Digital*, 5(1), 30–40.
8. Nurfadilah. (2022). Pengaruh digital payment terhadap perilaku konsumen Generasi Z. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Digital*, 4(2), 115–123.
9. Otoritas Jasa Keuangan. (2024). *Laporan Literasi dan Inklusi Keuangan Indonesia 2024*. Jakarta: OJK.
10. Pratiwi, N., & Utami, S. (2020). Karakteristik Generasi Z dalam penggunaan teknologi digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 3(2), 70–90.
11. Pratiwi. (2023). Preferensi Generasi Z dalam penggunaan pembayaran non tunai. *Jurnal Manajemen dan Keuangan*, 7(1), 44–52.
12. Putra, Y. S. (2019). *Theoretical Review: Teori Perbedaan Generasi*. Jakarta: Gramedia.

13. Sari, D., & Handayani, T. (2020). Persepsi risiko penggunaan pembayaran digital. *Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 8(1), 100–120.
14. Sundari, R. (2019). *Perilaku Konsumen dalam Sistem Pembayaran Tunai*. Yogyakarta: Andi.
15. Wahyudi, D. (2020). *Manajemen Keuangan Pribadi*. Jakarta: Salemba Empat.