



Pengaruh Kemudahan *E-Wallet* Dan Qris Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Jakarta

Khalisa Bunga Maheswari, Annisa Kobaiyasi, Habil Buchori Arsyat, Maharani Amelia Putri Sejati, Putri Anggun, Windi Sri Dwi Agustini, Mardi

Universitas Negeri Jakarta

Received: 02 Juli 2026
Revised: 10 Juli 2026
Accepted: 13 Juli 2026

Abstrak

Kemunculan teknologi keuangan secara signifikan telah mengubah sistem pembayaran non-tunai, dengan dampak yang signifikan pada mahasiswa. Dompot digital dan penerapan QRIS sebagai sistem pembayaran digital yang seragam membawa kenyamanan, kecepatan, dan efisiensi pada transaksi harian. Ini tidak hanya memengaruhi cara mahasiswa mengelola transaksi mereka tetapi juga berpotensi membentuk kebiasaan konsumen yang cenderung lebih boros. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji bagaimana transaksi dompet digital dan kemudahan penggunaan QRIS memengaruhi perilaku pengeluaran mahasiswa Pendidikan Akuntansi di Universitas Negeri Jakarta. Pendekatan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini, menggunakan metode survei. Data dikumpulkan dari kuesioner tertutup yang diberikan kepada 189 mahasiswa aktif dari tahun akademik 2023–2025, dengan menggunakan teknik purposive sampling. Data kemudian dianalisis menggunakan Partial Least Squares–Structural Equation Modeling (PLS-SEM). Temuan mengungkapkan bahwa kemudahan penggunaan QRIS berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku pengeluaran mahasiswa. Namun, transaksi dompet digital tidak memiliki pengaruh langsung yang signifikan terhadap perilaku pengeluaran. Namun, ketika diperiksa secara bersamaan, baik transaksi dompet digital maupun kemudahan penggunaan QRIS memiliki dampak signifikan terhadap kebiasaan pengeluaran mahasiswa. Hasil ini menunjukkan bahwa kenyamanan sistem pembayaran digital merupakan faktor utama yang mendorong kecenderungan pengeluaran di kalangan mahasiswa, sementara dampak penggunaan dompet digital membutuhkan faktor pendukung tambahan untuk memiliki pengaruh langsung. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada penelitian perilaku konsumen teoretis dan menjadi sumber bagi institusi pendidikan tinggi dan pemangku kepentingan dalam meningkatkan literasi keuangan digital di kalangan mahasiswa.

Kata Kunci: *E-Wallet, QRIS, Perilaku Konsumtif, Mahasiswa, Pembayaran Digital.*

(*) Corresponding Author:

bungakhalisa1@gmail.com,

habilarasyat@gmail.com,

anggunptri@gmail.com, windisridwi@gmail.com

annisakobaiyasi63@gmail.com,

maharaniaputris@gmail.com,

How to Cite: Bunga Maheswari, K., Kobaiyasi, A., Buchori Arsyat, H., Amelia Putri Sejati, M., Anggun, P., Sri Dwi Agustini, W., & ., M. (2026). PENGARUH KEMUDAHAN E-WALLET DAN QRIS TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA PENDIDIKAN AKUNTANSI UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(7.A), 144-159. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/13436>.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital di Indonesia telah menyebabkan perubahan besar dalam cara orang melakukan transaksi. Menurut Mallat (2007) dalam (Astrid et al., 2025) Perkembangan teknologi digital kemudian melahirkan era pembayaran elektronik dan *online*, ditandai dengan munculnya transfer elektronik, uang elektronik berbasis kartu, dompet digital (*e-wallet*), serta *mobile banking* dan pembayaran melalui QRIS. Pertumbuhan uang elektronik seperti dompet digital (*e-wallet*) sangat pesat. Hal tersebut terlihat dari data Bank Indonesia (BI) per 2025 yang menunjukkan rata-rata pertumbuhan akun *e-wallet* selama 10 tahun sejak 2014 hingga 2024 mencapai 47,4%. Berdasarkan survey pengetahuan masyarakat Indonesia tentang layanan *financial technology* (*fintech*) yang dilakukan Katadata Insight Center (KIC), jenis layanan *fintech* yang paling banyak diketahui adalah dompet digital atau *e-wallet*, yang familiar bagi 94,6% responden.

Muncullah QR (*Quick Response Code*) yang dikemukakan pertama kali oleh Masahiro Hara, seorang insinyur dari perusahaan Jepang Denso Wave. Farhan dan Aishwari (2023) menyatakan bahwa QR Code adalah kumpulan kode yang menyimpan data seperti identitas pedagang atau pengguna, jumlah pembayaran, dan/atau mata uang, yang dapat dibaca dengan perangkat tertentu untuk melaksanakan transaksi pembayaran. Pada tanggal 17 Agustus 2019, Bank Indonesia meluncurkan standarisasi sistem pembayaran berbasis QR Code yang bersifat inklusif serta dapat dibaca oleh penerbit lain, yang dikenal dengan nama QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) (Bank Indonesia, 2019).

Transaksi *e-wallet* dan kemudahan QRIS tentunya sangat diuntungkan bagi seluruh kalangan masyarakat modern saat ini, khususnya bagi para mahasiswa, karena dengan berkembangnya teknologi *e-wallet* dan QRIS mereka tidak perlu khawatir lagi tentang uang tertinggal, tidak adanya uang kembalian ataupun masalah terkait dengan *error* lainnya (Nico, Tri & Nurul, 2024). Namun, selain menguntungkan, transaksi *e-wallet* dan kemudahan QRIS juga membawa kerugian, yaitu munculnya perilaku konsumtif para mahasiswa. Perilaku konsumtif adalah saat konsumen berbelanja bukan berdasarkan pertimbangan yang matang, melainkan hanya karena dorongan keinginan semata. Konsumerisme semacam ini bisa membuat kita tidak mampu mengontrol pengeluaran keuangan kita (Alfira dan Ani, 2023).

Beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa transaksi *e-wallet* memiliki hubungan terhadap perilaku konsumtif para mahasiswa. Sebagai salah satu contoh yaitu penelitian di Universitas Negeri Makassar berjudul *Dampak E-Wallet dan Gaya Hidup pada Perilaku Konsumtif Mahasiswa dengan Kontrol Diri Sebagai Variabel Intervening*. Secara langsung, penggunaan *e-wallet* memiliki kontribusi terhadap perilaku konsumtif mahasiswa; semakin sering mahasiswa memakai *e-wallet*, makin besar pula kecenderungan mereka untuk bertindak konsumtif. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa, meskipun *e-wallet* mempermudah dan mempercepat transaksi tanpa harus memegang uang tunai, penggunaannya juga bisa meningkatkan kecenderungan perilaku konsumtif (Romansyah et al., 2025).

Namun, studi yang menggunakan variabel transaksi *e-wallet* dan kemudahan QRIS secara bersamaan dalam satu penelitian masih sangat minim. Konteks geografis dan institusi yang spesifik seperti mahasiswa Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Jakarta juga belum terwakili. Lalu meskipun variabel perilaku konsumtif telah banyak dibahas, indikator-induk baru seperti frekuensi penggunaan QRIS, persepsi manfaat, kemudahan akses sering dijadikan variabel tambahan atau moderasi, bukan sebagai variabel utama. Berdasarkan hal tersebut, terlihatlah adanya kesenjangan penelitian atau *research gap*.

Penelitian ini menyajikan beberapa hal yang baru, dimulai dari penggunaan model

yang menggabungkan variabel variatif, tidak sebatas *e-wallet* atau QRIS secara umum, tetapi juga memberi penekanan pada dua variabel independen yang berbeda, yang kemudian dievaluasi dampaknya terhadap perilaku konsumtif. Selanjutnya, fokus pada mahasiswa Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Jakarta sebagai populasi penelitian. Ketiga, penggunaan indikator-induk yang rinci seperti seberapa sering penggunaan, persepsi kemudahan dan manfaat QRIS. Terakhir, diharapkan temuan penelitian ini dapat memberi rekomendasi praktis bagi regulator tentang bagaimana menjaga agar kemudahan transaksi digital tidak berakhir dengan perilaku konsumtif yang merugikan mahasiswa.

Oleh sebab permasalahan tersebutlah penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak dari transaksi *e-wallet* dan kemudahan penggunaan QRIS terhadap perilaku konsumtif di kalangan mahasiswa Pendidikan Akuntansi di Universitas Negeri Jakarta. Selain itu, penelitian ini juga menguji pengaruh gabungan dari kedua variabel independen tersebut (transaksi *e-wallet* dan kemudahan penggunaan QRIS) terhadap perilaku konsumtif, guna mengetahui seberapa besar kontribusi masing-masing variabel serta efek gabungannya.

KAJIAN TEORI

Definisi E-Wallet, QRIS, dan Perilaku Konsumtif.

E-Wallet atau dompet digital merupakan layanan keuangan elektronik yang memungkinkan pengguna menyimpan dana, melakukan pembayaran, serta menerima dana secara digital tanpa perlu menggunakan uang tunai. QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) merupakan standar untuk kode QR yang diterbitkan oleh Bank Indonesia. agar semua penyedia layanan pembayaran digital dapat digunakan secara universal. Sementara perilaku konsumtif itu sendiri adalah sebuah kecenderungan seseorang membeli barang atau jasa bukan berdasarkan kebutuhan mendesak, melainkan keinginan atau dorongan emosional.

Karakteristik & Kemudahan E-Wallet dan QRIS

E-wallet berfungsi sebagai pengganti uang tunai dalam transaksi digital. Karakteristiknya antara lain, (1) kemudahan penggunaan, karena dapat diakses melalui aplikasi di *smartphone*, (2) keamanan, menggunakan sistem verifikasi PIN, (3) kecepatan transaksi, pembayaran dilakukan secara instan, (4) promosi dan *cashback*, yang sering kali mendorong pengguna untuk berbelanja lebih banyak.

Sementara QRIS, memiliki karakteristik antara lain, (1) kemudahan akses, dapat digunakan lintas platform, (2) kecepatan transaksi, cukup dengan memindai QR code, (3) efisiensi waktu dan biaya, tidak perlu membawa uang tunai.

Hubungan Transaksi E-Wallet dan Kemudahan QRIS dengan Perilaku Konsumtif

Berdasarkan teori *Planned Behavior* dikemukakan oleh (Ajzen, 1991), menjelaskan bahwa perilaku seseorang dipengaruhi oleh niat yang timbul akibat persepsi kemudahan dan manfaat. Dalam hal ini, semakin mudah dan sering seseorang menggunakan *e-wallet*, semakin besar kemungkinan munculnya perilaku konsumtif akibat kemudahan akses transaksi (Putri & Handayani, 2022). Kemudahan transaksi QRIS juga dapat memicu perilaku konsumtif karena pengguna dapat dengan mudah bertransaksi kapan pun tanpa batasan fisik uang.

Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif

Berdasarkan pandangan Schiffman dan Kanuk (2007), perilaku konsumtif dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain adalah faktor psikologis seperti motivasi dan persepsi, faktor sosial yang mencakup pengaruh dari teman sebaya serta lingkungan, serta faktor situasional yang meliputi kemudahan transaksi serta promosi.

TEORI PENDUKUNG

Theory of Planned Behavior

Icek Ajzen mengembangkan *Theory of Planned Behavior* pada tahun 1991 (Ajzen, 1991). Teori ini merupakan teori yang dimodifikasi dari *Theory of Reasoned Action* oleh Sheppard et al (1988). TRA ini pada awalnya disusun untuk meramalkan dan menjelaskan tindakan yang sepenuhnya diatur oleh kendali kehendak individu (Rudi & Zahrani, 2023). Tetapi, Ajzen kemudian mengembangkan teori ini untuk mencakup perilaku yang dikendalikan secara terbatas oleh kemauan. Perubahan ini melahirkan *Theory of Planned Behavior*, yang berbeda dari TRA, karena TPB mempertimbangkan kontrol yang dirasakan serta kontrol nyata atas perilaku tersebut (Arsyad, 2021).

Theory of Planned Behavior (TPB) berlandaskan pada asumsi bahwa sebagian besar perilaku manusia berfokus pada pencapaian tujuan tertentu. Perilaku sosial manusia dapat dijelaskan sebagai hasil dari perencanaan yang relatif matang. Teori ini selaras dengan pandangan bahwa manusia umumnya bertindak dengan cara yang rasional, di mana mereka memperhitungkan informasi yang ada, baik secara eksplisit maupun implisit, serta mempertimbangkan dampak dari tindakan-tindakan mereka. Karena itu, TPB berakar pada paradigma kognitif sosial yang menekankan bahwa niat adalah penentu langsung dari tindakan (Asgar et al., 2024).

Pokok dari *Theory of Planned Behavior* (TPB) adalah bahwa keinginan seseorang untuk melakukan atau tidak melakukan suatu tindakan adalah penentu langsung dari tindakan tersebut. Niat ini dipengaruhi oleh tiga faktor utama: (1) Sikap terhadap Perilaku, yakni penilaian positif atau negatif seseorang atas pelaksanaan perilaku tersebut; (2) Norma Subjektif merujuk pada pandangan pribadi seseorang mengenai tekanan sosial yang mempengaruhi keputusan untuk melakukan atau menghindari perilaku tertentu; dan (3) Kontrol Perilaku yang Dirasakan (Nazarudin & Sayd, 2023).

TPB telah diterapkan secara luas di berbagai disiplin, termasuk di dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan, TPB sering dimanfaatkan untuk memahami dan memprediksi niat seperti: niat mahasiswa untuk belajar mandiri, niat pengajar untuk menggunakan teknologi baru, atau niat siswa untuk menghindari perilaku menyimpang (Herein & Kep, 2023).

Theory of Planned Behavior (TPB) sangat berkaitan dengan studi mengenai "PENGARUH E-WALLET DAN QRIS TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA." Perilaku konsumtif, sebagai tindakan yang direncanakan dan berorientasi pada tujuan, dapat dijelaskan dengan kerangka TPB.

Model ini menunjukkan bahwa niat mahasiswa untuk berperilaku konsumtif adalah penentu langsung dari perilaku tersebut (Pohan et al., 2022). Niat ini dipengaruhi oleh tiga faktor utama: Sikap terhadap penggunaan *E-Wallet*/QRIS (seperti kenyamanan), Norma Subjektif (tekanan sosial dari teman sebaya untuk menggunakannya), dan yang paling penting, Kontrol Perilaku yang Dirasakan. Kemudahan, kecepatan, dan aksesibilitas *E-Wallet*/QRIS dapat meningkatkan Kontrol Perilaku yang Dirasakan mahasiswa, sehingga mereka merasa memiliki sumber daya dan kesempatan yang cukup untuk bertransaksi secara impulsif atau konsumtif. Oleh karena itu, TPB menyediakan dasar teoritis yang komprehensif untuk menggambarkan dan mengukur elemen-elemen psikologis dan sosial yang memengaruhi kebiasaan konsumsi digital (Auliya, 2023).

Technology Acceptance Model (Teori Model Penerimaan Teknologi) – Davis (1989)

Teori ini menjelaskan bahwa penerimaan seseorang terhadap kemajuan teknologi dipengaruhi oleh dua persepsi pokok, yaitu Perceived Usefulness (manfaat yang dirasakan) dan Perceived Ease of Use (kemudahan dalam penggunaan).

Model Model Penerimaan Teknologi (TAM) diperkenalkan oleh Fred D. Davis

pada tahun 1986 sebagai elemen dari tesisnya di MIT Sloan School of Management. Teori ini muncul sebagai jawaban terhadap keinginan untuk mengerti variabel psikologis yang mempengaruhi seseorang dalam mengadopsi serta menggunakan teknologi yang baru. Davis mengembangkan TAM dengan cara mengadaptasi teori- teori psikologi sosial yang ada sebelumnya, kemudian mengujinya dalam lingkungan sistem informasi, sehingga menjadikan teori ini salah satu model yang paling berpengaruh dalam studi mengenai adopsi teknologi di berbagai sektor (Poetri, A. R. 2010).

TAM berasal dari dasar psikologi kognitif dan perilaku, dengan fokus khusus pada Teori Tindakan Beralasan (TRA) yang diperkenalkan oleh Fishbein dan Ajzen menyatakan bahwa perilaku seseorang dipengaruhi oleh niat, yang terbentuk dari sikap dan norma pribadi (Karwur, J. M., Sondakh, J. J., & Kalangi, L. 2020). Davis kemudian menyederhanakan dan menyesuaikan TRA ke dalam konteks teknologi, dengan mengutamakan faktor internal pengguna sebagai penentu utama niat untuk memanfaatkan teknologi, sementara aspek sosial yang terdapat dalam TRA kurang ditekankan. Paradigma ini memposisikan individu sebagai agen rasional yang menilai keuntungan dan kemudahan sebelum mengadopsi teknologi.

TAM fokus pada dua elemen inti, yaitu Persepsi Kegunaan (PU) dan Persepsi Kemudahan (PEOU). Kegunaan yang Dirasakan menggambarkan sejauh mana individu merasa bahwa teknologi tertentu dapat meningkatkan efektivitasnya, sedangkan Kemudahan yang Dirasakan mengacu pada anggapan bahwa teknologi tersebut sederhana untuk dipahami dan diterapkan. Kedua elemen ini berkontribusi pada sikap terhadap penggunaan teknologi, yang selanjutnya membentuk niat perilaku dan akhirnya menghasilkan penggunaan sistem yang nyata. Prinsip fundamental TAM menunjukkan bahwa penerimaan terhadap teknologi dapat dipengaruhi oleh penilaian kognitif seseorang mengenai manfaat dan kemudahan dalam menggunakan teknologi tersebut (.Afifah, H., Ibrahim, T., & Arifudin, O. 2024).

Seiring perjalanan waktu, TAM telah berevolusi menjadi sejumlah versi seperti TAM2, TAM3, serta variasi gabungan seperti UTAUT (Nugroho, N. W. 2020). Di ranah pendidikan, TAM sering digunakan untuk menganalisis penerimaan teknologi oleh pelajar, mahasiswa, dan pengajar, contohnya dalam penerapan e-learning, LMS, aplikasi digital, alat pembelajaran interaktif, hingga sistem manajemen kampus. Dalam penelitian di bidang pendidikan, TAM kerap dimanfaatkan untuk meramalkan elemen- elemen yang mempengaruhi keberhasilan adopsi teknologi baru, khususnya di masa digitalisasi pendidikan yang menuntut penyesuaian cepat terhadap inovasi teknologi.

TAM memiliki kaitan yang kuat dengan studi ini karena pemanfaatan e-wallet dan QRIS merupakan wujud dari penerimaan teknologi finansial digital (Ekaputra, P. S., Ciptosari, F., & Halim, T. 2024). Pandangan mahasiswa tentang kemudahan penggunaan (PEOU), termasuk proses pembayaran yang cepat, sederhana, dan praktis, serta pandangan tentang kegunaan (PU), seperti efisiensi dalam transaksi dan kenyamanan, dapat mempengaruhi seberapa besar mereka menerima dan menggunakan teknologi tersebut. Tingkat penggunaan yang tinggi ini mungkin berkaitan dengan kebiasaan belanja, karena semakin dirasakan kemudahan dan manfaat dari suatu teknologi, semakin besar pula kemungkinan mahasiswa akan menggunakannya secara teratur. Oleh karena itu, TAM menjadi dasar teori yang solid untuk menggambarkan bagaimana penerimaan teknologi pembayaran digital dapat mempengaruhi pola konsumsi mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini diterapkan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian explanatory, yang bertujuan untuk menguraikan hubungan sebab-akibat antara transaksi e-wallet, kemudahan penggunaan QRIS, serta perilaku konsumtif pada mahasiswa. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti menganalisis pengaruh langsung antar variabel melalui pengukuran numerik dan analisis statistik. Pengumpulan data dilakukan secara *cross-sectional*, yaitu dalam satu periode tertentu, sehingga informasi yang diperoleh menggambarkan kondisi aktual responden pada saat penelitian berlangsung.

Penelitian dilakukan di Prodi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta, dengan waktu pelaksanaan antara September hingga November 2025. Lokasi tersebut dipilih secara *purposive* karena mahasiswa pada program studi ini mempunyai tingkat penggunaan teknologi finansial digital yang cukup tinggi dalam aktivitas akademik maupun kehidupan sehari-hari. Selain itu, intensitas penggunaan *e-wallet* dan QRIS oleh mahasiswa memudahkan peneliti memperoleh data yang relevan serta sesuai dengan tujuan penelitian.

Populasi penelitian mencakup seluruh mahasiswa aktif Pendidikan Akuntansi UNJ angkatan 2023, 2024, dan 2025 yang berjumlah 354 orang. Pemilihan populasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa mahasiswa pada rentang angkatan tersebut berada pada fase perkuliahan aktif, terlibat dalam aktivitas organisasi, dan memiliki mobilitas kampus yang tinggi sehingga tingkat penggunaan pembayaran digital juga lebih intensif. Sampel ditentukan menggunakan pendekatan pengambilan sampel *purposive* dengan kriteria responden ditetapkan sebagai mahasiswa yang masih aktif dan telah menggunakan *e-wallet* serta QRIS. Dalam menentukan jumlah sampel, digunakan rumus Slovin dengan margin kesalahan sebesar 5%, yang akhirnya menghasilkan total sampel sebanyak 188 responden untuk riset ini.

Instrumen penelitian disusun berdasarkan indikator teoretis dari masing-masing variabel. Variabel transaksi e-wallet diukur melalui persepsi kemudahan, kecepatan transaksi, keamanan penggunaan, dan frekuensi penggunaan. Kemudahan QRIS diukur berdasarkan kemudahan akses, kecepatan dan efisiensi transaksi, serta persepsi manfaat penggunaan. Sementara itu, perilaku konsumtif mahasiswa diukur melalui indikator pembelian impulsif, kecenderungan mengikuti tren, pengaruh sosial, dan intensitas

pembelian barang non-prioritas. Keseluruhan indikator tersebut diukur menggunakan skala Likert lima kategori, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner tertutup yang disebarakan melalui platform daring, sehingga memungkinkan responden mengisi secara mudah dan konsisten.

Data dianalisis dengan teknik Partial Least Squares–Structural Equation Modeling (PLS-SEM), yang mampu memodelkan variabel laten majemuk, cocok untuk ukuran sampel menengah, dan data tidak mesti berdistribusi normal. Analisis dilakukan melalui dua tahap, yaitu analisis model pengukuran (outer model) dan analisis model struktural (inner model). Pada tahap outer model, instrumen diuji untuk validitas dan reliabilitas dengan melihat nilai outer loading, Average Variance Extracted (AVE), kriteria diskriminan Fornell–Larcker, nilai HTMT, serta reliabilitas komposit dan Cronbach’s alpha. Instrumen dinilai valid jika outer loading $\geq 0,70$ dan AVE $\geq 0,50$, sementara reliabilitas terpenuhi jika nilai Composite Reliability dan Cronbach’s alpha $\geq 0,70$.

Setelah itu, tahap pengujian model struktural dilaksanakan untuk mengevaluasi kekuatan pengaruh di antara variabel-variabel dengan memperhatikan nilai R-Square (R^2), Q-Square (Q^2), f-Square (f^2), serta koefisien jalur (*path coefficient*). Nilai R-Square berfungsi untuk menilai sejauh mana model dapat menjelaskan variabel dependen, sementara Q-Square berperan dalam menilai relevansi prediktif dari model tersebut. Selanjutnya, koefisien jalur dievaluasi untuk menetapkan signifikansi pengaruh langsung antar variabel dengan menggunakan nilai T-statistik dan P-values.

Melalui rangkaian prosedur tersebut, penelitian ini berupaya memberikan gambaran empiris mengenai bagaimana transaksi e-wallet dan kemudahan QRIS berkontribusi terhadap kecenderungan perilaku konsumtif mahasiswa, serta sejauh mana kedua variabel tersebut mempengaruhi perilaku konsumsi dalam konteks penggunaan teknologi pembayaran digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas Konvergen (*Outer Loading*)

Uji validitas konvergen merupakan pengujian yang bertujuan untuk menilai sejauh mana indikator-indikator yang membentuk suatu konstruk memiliki tingkat korelasi yang tinggi dan mampu merepresentasikan konstruk yang sama. Dalam pendekatan SEM-PLS, validitas konvergen dapat dilihat melalui nilai outer loading dan

Average Variance Extracted (AVE). Suatu konstruksi dinyatakan memenuhi validitas konvergen apabila nilai *outer loading* $\geq 0,70$ dan nilai AVE $\geq 0,50$.

Variable	Kode Indikator	Outer Loading	Criteria ($\geq 0,70$)	Keterangan
Transaksi E-Wallet (X ₁)	EU1	0,565	Memenuhi	Valid
	EU2	0,524	Memenuhi	Valid
	TS1	0,509	Memenuhi	Valid
	TS2	0,655	Memenuhi	Valid
	UF1	0,667	Memenuhi	Valid
	UF2	0,642	Memenuhi	Valid
Kemudahan QRIS (X ₂)	KA1	0,366	Tidak memenuhi	Tidak valid
	KA2	0,681	Memenuhi	Valid
	KA3	0,697	Memenuhi	Valid
	KET1	0,721	Memenuhi	Valid
	KET2	0,622	Memenuhi	Valid
	KET3	0,639	Memenuhi	Valid
Perilaku Konsumtif (Y)	IBT1	0,727	Memenuhi	Valid
	IBT2	0,86	Memenuhi	Valid
	FNE1	0,882	Memenuhi	Valid
	FNE2	0,733	Memenuhi	Valid
	SIC1	0,835	Memenuhi	Valid
	SIC2	0,852	Memenuhi	Valid
	TFB1	0,903	Memenuhi	Valid
	TFB2	0,858	Memenuhi	Valid

Table 1 Uji Validitas - Average Variance Extracted (AVE)

Berdasarkan hasil pengolahan data kuesioner menggunakan metode SEM-PLS, diperoleh hasil uji validitas pada konstruk EU, FNE, IBT, S, SIC, TFB, TS, UF. Konstruk tersebut masing-masing terdiri dari dua indikator. Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh indikator memiliki nilai *outer loading* yang memenuhi kriteria serta nilai AVE sebesar $\pm 0,50$. Hal ini menunjukkan bahwa indikator-indikator pada konstruk tersebut mampu menjelaskan variabel laten secara memadai. Dengan demikian, konstruk EU, FNE, IBT, S, SIC, TFB, TS, dan UF telah memenuhi kriteria validitas konvergen.

Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas yaitu pengujian untuk menguji konsistensi internal instrumen. Nilai *Cronbach's Alpha* (alpha) dari setiap konstruk harus lebih besar dari 0,70, dan nilai *Composite Reliability* (CR) dari setiap konstruk harus lebih besar dari 0,70.

Variable	Cronbach's alpha	Composite reliability (rho_a)	Composite reliability (rho_c)	Average variance extracted (AVE)
Kemudahan QRIS (X1)	0.813	0.835	0.858	0.411
Perilaku Konsumtif Mahasiswa (X2)	0.939	0.991	0.948	0.695
Transaksi E-Wallet (Y)	0.739	0.747	0.812	0.352

Table 2 Uji Realibilitas

Berdasarkan hasil yang ditunjukkan pada tabel, nilai *Cronbach's Alpha* dan *Composite Reliability* di tiap variabelnya telah mempunyai nilai > 0,70. Maka dapat disimpulkan seluruh variabel penelitian ini reliabel atau handal.

Analisis Inner Model Atau Model Struktural R-Square (R²)

Dalam penelitian ini digunakan 2 variabel independen (X), yaitu Transaksi E-Wallet (X₁) dan Kemudahan QRIS (X₂), serta 1 variabel dependen yaitu Perilaku Konsumtif (Y). Berikut hasil pengujian hipotesis dalam penelitian ini:

Variable	R-square	R-square adjusted
Transaksi E-Wallet	-	-
Kemudahan QRIS	0.374	0.370
Perilaku Konsumtif Mahasiswa	0.038	0.028

Table 3 Perhitungan R-Square

Berdasarkan data yang ditampilkan pada tabel, didapatkan nilai R-Square sebesar 0,374 untuk variabel Kemudahan QRIS. Ini menunjukkan bahwa variabel Kemudahan

QRIS dapat dijelaskan sebesar 37,4% oleh variabel independen dalam model, sementara 62,6% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini. Selanjutnya, nilai R-Square untuk variabel Perilaku Konsumtif Mahasiswa adalah 0,038, yang mengindikasikan bahwa variabel independen dalam model hanya mampu menerangkan 3,8% dari variasi Perilaku Konsumtif Mahasiswa, sedangkan 96,2% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam model penelitian ini.

Sementara itu, nilai R-Square Adjusted untuk Kemudahan QRIS sebesar 0,370 dan Perilaku Konsumtif Mahasiswa sebesar 0,028. Nilai ini menunjukkan bahwa setelah disesuaikan dengan jumlah variabel dan sampel penelitian, kemampuan model dalam menjelaskan variabel Kemudahan QRIS adalah 37,0%, sedangkan kemampuan model dalam menjelaskan Perilaku Konsumtif Mahasiswa adalah 2,8%.

Dengan demikian, disimpulkan bahwa model penelitian memiliki kemampuan moderat dalam menjelaskan variabel Kemudahan QRIS, namun memiliki kemampuan yang sangat rendah dalam menjelaskan Perilaku Konsumtif Mahasiswa, karena bisa saja hal tersebut tersebut dipengaruhi variabel lain seperti pendapatan, gaya hidup, literasi keuangan, atau faktor psikologis dan lain-lain.

Uji Hipotesis Q-Square (Q^2)

Uji Q-Square memiliki tujuan untuk menentukan apakah suatu model bekerja dengan baik atau tidak, serta untuk mengevaluasi seberapa relevan prediksi yang dihasilkan oleh model tersebut. Q-Square (Q^2) dan F-Square (f^2) adalah ukuran kinerja model dalam Partial Least Squares (PLS)-SEM, tetapi berbeda fungsi. Q^2 mengukur relevansi prediktif model secara keseluruhan (apakah model bisa memprediksi data baru), sedangkan f^2 mengukur kekuatan pengaruh variabel eksogen tertentu terhadap variabel endogen (seberapa besar kontribusi satu variabel eksogen). $Q^2 > 0$ menunjukkan model punya relevansi prediktif, sementara f^2 menilai pengaruh individu (lemah, moderat, kuat).

Hipotesis	f-square
Kemudahan QRIS → Perilaku Konsumtif Mahasiswa	0,025
Transaksi E-Wallet → Kemudahan QRIS	0,596
Transaksi E-Wallet → Perilaku Konsumtif Mahasiswa	0,000

Table 4 Perhitungan Q-Square, Uji Hipotesis

Berdasarkan tabel, hasil pengujian pada Kemudahan QRIS -> Perilaku Konsumtif Mahasiswa menunjukkan angka $0,025 > 0$ yang berarti variabel dan data dapat memprediksi model dengan efektif. Untuk Transaksi E-Wallet -> Kemudahan QRIS tercatat angka $0,596 > 0$ yang menandakan bahwa variabel dan data mampu memprediksi model dengan baik. Sementara itu, pada Transaksi E-Wallet -> Perilaku Konsumtif Mahasiswa terdapat nilai $0,000 = 0$ yang menunjukkan bahwa variabel dan data belum dapat memprediksi model secara efektif.

Path Coefficient

Alat analisis untuk mengukur sejauh mana satu elemen mempengaruhi elemen lainnya. Koefisien Jalur menggambarkan arah serta besarnya interaksi, contohnya seberapa signifikan dampak E-Wallet terhadap kebiasaan belanja. Temuan tersebut dapat dilihat dalam tabel dan ulasan berikut ini:

Hipotesis	Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	T statistics (O/STDEV)	P values
Kemudahan QRIS → Perilaku Konsumtif Mahasiswa	0.194	0.214	0.085	2.275	0.024
Transaksi E-Wallet → Kemudahan QRIS	0.611	0.623	0.065	9.469	0.000
Transaksi E-Wallet → Perilaku Konsumtif Mahasiswa	0.002	-0.008	0.119	0.018	0.985

Table 5 Perhitungan Path Coefficient

PEMBAHASAN

Pengaruh Kemudahan QRIS terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa

Berdasarkan temuan penelitian, menunjukkan bahwa H_{12} terdukung yaitu terdapat dampak yang signifikan antara Kemudahan QRIS dengan Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Jakarta. Hal ini dibuktikan dengan nilai T-Statistics yang digunakan untuk menguji signifikansi pada Kemudahan QRIS dan Perilaku Konsumtif Mahasiswa yang mencapai angka $2,275 \geq 1,96$, sehingga hipotesis diterima karena adanya pengaruh yang signifikan. Nilai P-Values yang sebesar $0,024 \leq 0,05$ juga mendukung penerimaan hipotesis.

Pengaruh Transaksi E-Wallet dan Kemudahan QRIS secara bersama-sama terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, menunjukkan bahwa H_{13} didukung, yaitu ada hubungan yang signifikan antara Transaksi E-Wallet dan Kemudahan QRIS secara bersamaan terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Jakarta. Ini terbukti dengan nilai T-Statistics yang mencapai $9,469 \geq 1,96$, sehingga hipotesis diterima karena terdapat pengaruh yang penting. Nilai P-Values yang tercatat sebesar $0,000 \leq 0,05$ menegaskan bahwa hipotesis diterima.

Pengaruh Transaksi E-Wallet terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukan bahwa H_{01} terdukung yaitu tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara Transaksi E-Wallet terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Jakarta. Dibuktikan dengan nilai T-Statistics pada Transaksi E-Wallet $\rightarrow$ Perilaku Konsumtif Mahasiswa nilainya sebesar $0,018 \leq 1,96$, maka **hipotesis tidak diterima karena tidak terdapat pengaruh yang signifikan**. Nilai P-Values sebesar $0,985 \geq 0,05$ maka hipotesis tidak diterima.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan e-wallet dan kemudahan pemakaian QRIS memiliki efek signifikan pada perilaku konsumtif mahasiswa di Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Jakarta, dengan menggunakan pendekatan SEM-PLS. Penemuan tersebut menunjukkan bahwa sistem pembayaran digital memainkan peran penting dalam mengarahkan pola konsumsi. QRIS, dengan segala kemudahan yang ditawarkannya, terbukti secara positif mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa. Fitur kecepatan, efisiensi, dan kemudahan transaksi dengan QRIS cenderung mendorong pembelian lebih mendadak dan kurang terencana di kalangan mahasiswa. Namun, frekuensi penggunaan e-wallet sendiri tidak langsung mempengaruhi perilaku konsumsi secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan e-wallet saja mungkin kurang cukup untuk mengubah perilaku konsumsi tanpa dukungan faktor lain.

Meski begitu, ketika dilihat bersamaan, kombinasi antara transaksi e-wallet dan kemudahan penggunaan QRIS secara signifikan mempengaruhi perilaku konsumtif. Kolaborasi antara e-wallet sebagai alat penyimpanan dana dan QRIS sebagai sistem pembayaran yang mudah diakses secara kolektif meningkatkan kenyamanan dan intensitas transaksi, yang seiring dengan itu mendorong kecenderungan konsumtif. Penting pula dicatat bahwa model penelitian ini memiliki daya jelajah rendah, artinya kedua faktor digital tersebut hanya menjelaskan sedikit aspek dari perilaku konsumtif mahasiswa. Perilaku konsumtif merupakan fenomena kompleks yang juga dipengaruhi oleh banyak faktor eksternal dan internal lainnya seperti literasi keuangan, gaya hidup, pengendalian diri, serta aspek sosial dan psikologis, yang membutuhkan penelitian lanjutan.

Saran

Menyusul kesimpulan yang memperlihatkan adanya dampak positif signifikan dari kemudahan penggunaan QRIS terhadap perilaku konsumtif, namun dengan daya jelajah model yang masih rendah, diusulkan beberapa rekomendasi kepada berbagai pihak. Mahasiswa yang menjadi subjek penelitian diharapkan untuk memanfaatkan layanan pembayaran digital, baik e-wallet maupun QRIS, dengan bijak dan bertanggung jawab. Mereka harus selalu memperhatikan kebutuhan nyata dan kapasitas finansial, sehingga kemudahan bertransaksi tidak menjerumuskan pada perilaku konsumsi berlebihan dan tidak terkendali. Di sisi lain, perguruan tinggi disarankan untuk memperkuat usaha memperbaiki literasi keuangan digital melalui integrasi dalam kegiatan akademik dan non-akademik agar mahasiswa memiliki pemahaman yang kuat dalam mengelola keuangan pribadi.

Lebih lanjut, penyedia layanan pembayaran digital dan regulator perlu berperan aktif dengan menawarkan fitur kontrol pengeluaran dan alat edukasi finansial pada platform mereka, guna membantu pengguna mengendalikan dan memantau pola konsumsi secara efektif. Bagi peneliti berikutnya, disarankan untuk menyempurnakan model penelitian dengan menambahkan variabel kunci lainnya yang mungkin mempengaruhi perilaku konsumtif, seperti literasi keuangan, kontrol diri, tingkat pendapatan, dan memperluas cakupan objek penelitian agar hasil yang diraih lebih komprehensif dan dapat digeneralisasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, H., Ibrahim, T., & Arifudin, O. (2024). Implementasi Technology Acceptance Model (TAM) Pada Penerimaan Aplikasi Sistem Manajemen Pendidikan Di Lingkungan Madrasah. *Jurnal Tahsinia*, 5(9), 1353-1369.
- Agusniati, A., & Junaidi, A. (2025). *Pengaruh Penggunaan Transaksi Non Tunai terhadap Tingkat Konsumsi Mahasiswa*. *Kinerja: Jurnal Ekonomi dan Manajemen*, 22(1), 1–8.
- Ajzen, I. (1991). *The Theory of Planned Behavior*. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179–211.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- ARSYAD, I. (2025). PENGARUH THEORY OF PLANNED BEHAVIOR DAN READINES FOR CHANGE TERHADAP BEHAVIORAL INTENTION DALAM MEMPENGARUHI ACTUAL BEHAVIORAL PETANI PADA PERTANIAN SAWAH (Studi Kasus Petani Nagari Saok Laweh Kecamatan Kubung Kabupaten Solok) (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS BAITURRAHMAH PADANG).
- Asgar, A., Razak, S., & Darwis, R. H. (2024). Circular economy adoption: The mediating role of attitudes in the TPB (Theory of planned behavior) model. *ILTIZAM Journal of Shariah Economics Research*, 8(1), 1-19.
- Astrid Yemima B. Sitohang, Febri Valerin Nadela, Hayani Hayani, Muhammad Fauzar, & Andi Taufiq Umar. (2025). *Pengaruh Kemudahan Pembayaran QRIS terhadap Perilaku Konsumtif dan Intensitas Transaksi di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan*. *Abdurrauf Science and Society*, 1(3), 474-482.
- Auliya, Z. F. (2025). *Dinamika Sosial dan Psikologis dalam Keputusan Pembelian: Analisis Faktor-faktor yang mempengaruhi Perilaku Konsumen pada Platform Tiktok Shop di Indonesia* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia).
- Bank Indonesia. (2020). *QRIS: Quick Response Code Indonesian Standard*.
- Castroufyan Parluhutan T Manajemen, Hikmah Indah Putri Yana Harahap, Indah Berliana, & Fitri Ayu Nofirda. (2025). *Pengaruh Penggunaan QRIS terhadap Perilaku Konsumen*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 4256-4262.

- Davis, F. D. (1989). *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology*. MIS Quarterly, 13(3), 319–340.
- Dina Agustin & Yuliana FH. (2025). *Pengaruh Penggunaan Mobile Banking QRIS terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2022*. Jurnal Economic Edu.
- Ekaputra, P. S., Ciptosari, F., & Halim, T. (2024). Adopsi teknologi pembayaran digital QRIS di Kalangan UMKM Labuan Bajo: Tantangan dan peluang. Jurnal Akademisi Vokasi, 3(2), 1-13.
- Engel, J. F., Blackwell, R. D., & Miniard, P. W. (1995). *Consumer Behavior*.
- Herien, N. Y., & Kep, M. (2023). Meningkatkan Akseptabilitas Teknologi dalam Pendidikan Keperawatan: Peran Behavioral Intention. Penerbit Adab. Jakarta: Bank Indonesia.
- Karwur, J. M., Sondakh, J. J., & Kalangi, L. (2020). Pengaruh sikap terhadap perilaku, norma subyektif, kontrol perilaku yang dipersepsikan dan kepercayaan pada pemerintah terhadap kepatuhan wajib pajak orang pribadi dengan niat sebagai variabel intervening (Survey pada KPP Pratama Manado). JURNAL Riset AKUNTANSI DAN AUDITING" GOODWILL", 11(2).
- Khaeruddin, K., & Jamil, M. (2024). *Pengaruh Transaksi Non Tunai terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Universitas Negeri Makassar*. Neraca: Jurnal Ekonomi, Manajemen dan Akuntansi, 2(12), 204–208.
- Ms, M. (2020). Buku Referensi Perilaku Konsumsi Produk Hijau: Perspektif Theory Of Reasoned Action (Tra), Theory Of Planned Behavior (Tpb), Dan Theory Of Consumer Behavior (Tcv).
- Muhammad Aqshel Revinzky & Kurnia Khafidhatur Rafiah. (2024). *Apakah Kemudahan Penggunaan QRIS Mempengaruhi Perilaku Konsumtif? Studi Pada Mahasiswa Kota Bandung*. Jurnal Pendidikan Tambusai.
- Nazarudin, H., & Sayd, A. I. (2023). Penerapan Teori Planned of Behavior untuk Memprediksi Niat Berkunjung pada Obyek Wisata Kabupaten Lembata di Masa Pandemi Covid 19. Jurnal Penelitian Manajemen Terapan (PENATARAN), 8(1), 104-110.
- Nazir, M. (2017). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Novi Sentiya, S. S. T., Ak, M., Wulandari, D. S., Sobrotul Imtikhanah, S. E., SI, M., Syahadat, E. F., ... & ME, A. (2025). PENGANTAR AKUNTANSI PERILAKU. Cendikia Mulia Mandiri.
- Nugroho, N. W. (2020). Evaluasi Tingkat Penerimaan Masyarakat terhadap Aplikasi Jogja Istimewa menggunakan Modifikasi Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2). Orlando: Dryden Press.
- Poetri, A. R. (2010). Adopsi E-Commerce Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (Tam) Bagi Ukm.
- Pohan, M., Azhar, M. E., Purnama, N. I., & Jasin, H. (2022). Model Perilaku Konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Swasta Di Kota Medan. Owner: Riset dan Jurnal Akuntansi, 6(2), 1498-1508.
- Putri, S. R., & Handayani, T. (2022). *Pengaruh Penggunaan E-Wallet terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa di Era Digital*. Jurnal Ilmu Ekonomi dan Bisnis, 10(1), 45–54.
- Rahmatika, F., Ariani, F., & Susanti, R. (2024). *Pengaruh Cashless Society dan Literasi Keuangan terhadap Perilaku Konsumtif Gen Z di Kota Padang*. Shar-E: Jurnal Kajian Ekonomi Hukum Syariah.

- Rahmawati, D., & Pratama, I. (2020). *Analisis Perilaku Konsumtif Mahasiswa di Era Cashless Society*. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 17(2), 113–122.
- Risca Kurnia Sari, Satria Putra Utama, Anisa Zairina. “The Effect of Online Shopping and E-Wallet on Consumer Impulse Buying”. *APMBA*, 2021.
- Rizal, M., & Hidayat, W. (2021). *Pengaruh Penggunaan E-Wallet terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa di Era Digital*. *Jurnal Ekonomi Digital Indonesia*, 4(2), 67–75.
- Rusydi, M., & Zahrani, S. (2023). Minat Menggunakan Perbankan Syariah Di Palembang: Pendekatan Theory Of Reasoned Action. *Journal of Economics and Business*, 1(1), 22-34.
- Sikumbang, P. R. (2024). Analisis perilaku nasabah Pembiayaan KUR Syariah dengan model TPB (Theory of Planned Behavior) dengan syariah compliance sebagai variabel moderating (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarwan, U. (2011). *Perilaku Konsumen: Teori dan Penerapannya dalam Pemasaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Umar, H. (2011). *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.