JAMIN
Jurnal Aplikasi Manajemen dan Inovasi Bisnis
E-ISSN (Online) : 2621 – 3230
Volume 8, Nomor 1, 2025

Fintech Payment Dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Pengguna *Qris*

Dea Chaesaringtyas[(1)], Alfiah[(2)]
Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Kertanegara Malang

Email Korespondesi :
Alfiah.said@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi finansial (fintech) telah mendorong transformasi dalam sistem pembayaran, salah satunya melalui implementasi Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Fintech payment dan Literasi keuangan terhadap Perilaku konsumtif pada pengguna QRIS, secara sebagian maupun bersama-sama. Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa di kota Malang. Teknik pengambilan sampel menggunakan non-probability sampling dengan teknik purposive sampling dengan jumlah Sampel yang digunakan 67 responden. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif. Penelitian ini menggunakan analisis regresi linier berganda dengan pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan skala likert. Hasil penelitian secara sebagian menggunakan uji t menunjukkan bahwa fintech payment bepengaruh positif terhadap perilaku konsumtif sedangkan literasi keuangan berpengaruh negatif terhadap perilaku konsumtif pada penguna QRIS dikalangan mahasiswa. Untuk hasil penelitian secara bersama-sama fintech payment dan literasi keuangan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif pengguna QRIS sebesar12.2 %.

Kata kunci: Fintech Payment, Literasi Keuangan , Perilaku Konsumtif

Abstract.

The development of financial technology (fintech) has driven transformation in the payment system, one of which is through the implementation of the Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS). This study aims to determine the influence of fintech payments and financial literacy on consumer behavior among QRIS users, partially or jointly. The population in this study were students in the city of Malang. The sampling technique used non-probability sampling with a purposive sampling technique with a sample size of 67 respondents. The method used in this study is a quantitative method. This study uses multiple linear regression analysis with data collection using a questionnaire with a Likert scale. The results of the study partially using the t-test show that fintech payments have a positive effect on consumer behavior while financial literacy has a negative effect on consumer behavior among QRIS users among students. For the results of the study together, fintech payments and financial literacy have an effect on consumer behavior of QRIS users by 12.2%.

Keywords: Fintech Payment, Financial Literacy, Consumptive Behavior

I. PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong perubahan signifikan dalam cara masyarakat melakukan transaksi keuangan. Fenomena yang tampak

dalam bidang keuangan adalah *fintech* atau *financial technology. M*enurut (Rahardjo, 2021) Fintech merupakan kolaborasi antara teknologi dan jasa keuangan yang berinovatif mempermudah sistem keuangan. Fenomena tersebut telah menimbulkan adanya transaksi keuangan dengan merevolusi penggunaan uang tunai menjadikan tanpa uang tunai. Perubahan transaksi keuangan ini memberikan layanan keuangan yang efisien dan ekonomis kepada public. Kondisi ini juga dapat meningkatkan posisi kompetitif bangsa Indonesia di dunia global. Selain itu Financial Technology tidak hanya mempercepat transformasi digital di berbagai sektor, tetapi juga menjadi peluang baru bagi bisnis dan usaha mikro kecil dan menengah untuk menjangkau konsumen dan meningkatkan pengalaman pelanggan.(W. Aditya, P. Mahir, dkk. 2021).
Menurut (Chrismastianto, 2017) *Financial technology/Fintech* merupakan salah satu inovasi di bidang *financial* yang mengacu pada teknologi modern. Konsep fintech yang dilakukan dalam sistem pembayaran atau dikenal dengan istilah Fintech *Payment* . *Fintech Payment* mengadaptasi perkembangan teknologi di sektor keuangan sehingga bisa memudahkan proses transaksi keuangan yang lebih praktis, aman dengan menggunakan layanan keuangan berbasis digital. *Fintech Payment* saat ini telah berkembang dengan pesat menyebar ke seluruh wilayah di Indonesia. Fintech payment diartikan sebagai teknologi pembayaran secara digital menggunakan jaringan internet, tanpa melibatkan transaksi fisik atau penggunaan uang tunai. Dari berbagai macamdan jebisnya, salah satu bentuk *fintech payment* adalah QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) yang merupakan standar pembayaran berbasis QR Code yang dikembangkan oleh Bank Indonesia.

Perilaku konsumen dalam hal konsumsi terhadap suatu produk atau layanan bagi masyarakat Indonesia sering dipengaruhi oleh life style dan tekanan social. Hal ini meruklan salah satu fasee berproses menuju financial . Adanya salah satu jenis fintech yang saat ini sedang berkembang di Indonesia berbasis QR code yaitu *Quick Response Code Indonesia Standard* (QRIS) . QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) merupakan system pembayaran berbasis QR code yang menggunakan transaksi pembayaran dengan memindai kode QR melalui dompet digital atau bank. Pengguna QRIS di Indonesia mengalami peningkatan setiap harinya, dilihatdari data Bank Indonesia pada akhir tahun 2021 Bank Indonesia pada akhir tahun 2021 jumlah pengguna QRIS mencapai 15,95 juta dan mengalami peningkatan 28,75 juta pada akhir tahun 2022. (Mustajab, 2023). Tren ini menunjukkan bahwa meningkatnya populasi pengguna dan pedagang QRIS tidak hanya sebagai partisipan pasif atau pengamat, namun lebih merupakan partisipan aktif yang memanfaatkan teknologi QRIS dalam bertransaksi. QRIS mempermudah transaksi dengan efektif, melalui interaksi antara kemudahan transaksi yang ditawarkan. Teknologi ini mencakup berbagai jenis platform dan aplikasi yang memudahkan pengguna dalam melakukan pembayaran..

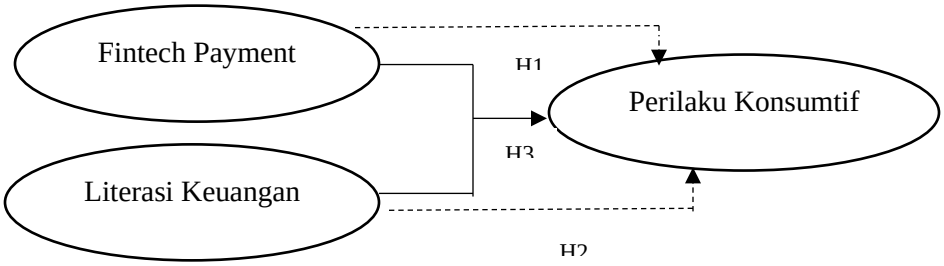
Tanpa disadari penggunaan fintech payment QRIS ini dapat meningkatkan perilaku konsumtif. Perilaku konsumtif merujuk pada kebiasaan individu dalam mengonsumsi barang atau jasa, sering kali melebihi kemampuan finansial yang dimiliki. Perilaku ini biasa disebabkan oleh berbagai faktor, baik internal (seperti keinginan pribadi atau emosi) maupun eksternal (seperti pengaruh sosial, iklan, atau akses yang mudah terhadap pembayaran). Menurut (Amaliya et al., 2017) perilaku konsumtif yaitu seseorang yang membeli suatu barang secara

implusif agar mendapatkan kepuasan yang sifatnya hanya sementara. Penggunaan QRIS di kalangan mahasiswa sangat tinggi, mencakup berbagai transaksi sehari-hari seperti pembayaran makanan, transportasi, fotokopi, dan acara organisasi. Banyak mahasiswa memilih QRIS karena kepraktisan, kecepatan, kemudahan dalam mengelola keuangan, dan sering kali adanya promosi dari berbagai media digital seperti diskon, cashback dll. Perilaku konsumtif mahasiswa pengguna QRIS muncul karena kemudahan transaksi digital, yang mendorong pembelian impulsif atau berlebihan. Namun demikian hal ini bisa dikendalikan oleh tingkat literasi keuangan mahasiswa yang lebih baik, hal ini tidak hanya berkontribusi pada kesejahteraan financial individu tetapi juga dapat berdampak positif pada kesehatan ekonomi secara keseluruhan. (Chen & Volpe, 1998).

Literasi keuangan menjadi masalah krusial dalam mengelola keuangan, terutama di zaman digital ini. Pentingnya literasi keuangan meliputi pemahaman tentang cara mengelola uang, mengivestasi, menabung dan membuat keputusan keuangan yang pandai. Menurut (Lasuardi, 2019) tingkat literasi keuangan yang dimiliki seseorang akan menjadi tolak ukur dalam membuat keputusan pengelolaan keuangan. Literasi keuangan yang baik cenderung lebih mampu mengelola uang yang dimilikinya dengan bijak, mengurangi pembelian impulsif, dan membuat keputusan keuangan yang lebih terencana untuk masa depan. Meskipun demikian, ada juga penelitian yang menunjukkan bahwa literasi keuangan tidak selalu secara signifikan mengurangi perilaku konsumtif, karena faktor lain seperti keadaan finansial dan kontrol diri juga memainkan peran penting. Literasi keuangan yang baik juga membantu individu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, sehingga lebih selektif dalam berbelanja dan mengurangi pembelian yang tidak perlu. Selain itu literasi keuangan yang tinggi memiliki persepsi kontrol yang lebih baik terhadap pengeluaran, yang dapat menurunkan kecenderungan untuk berperilaku konsumtif.

Tetapi tidak semua masyarakat memahami literasi keuangan. Seorang mahasiswa dapat dikatakan memiliki literasi keuangan yang baik karena memiliki minimal lima indicator yaitu pengetahuan dasar pengelolaan keuangan, pengetahuan penganggaran keuangan, pengetahuan suku bunga dan kredit, membandingkan keunggulan penawaran yang diberikan oleh jasa keuangan, yang terakhir dapat mengkomunikasikan tentang konsep keuangan. Namun demikian sekali lagi bahwa tidak semua mahasiswa juga memahami literasi keuangan. Mahasiswa yang tidak memahami literasi keuangan cenderung mengikuti tren atau dikenal dengan istilah FOMO (*fear of missing out*). Mereka merasa *gengsi* jika dikatakan ketinggalan jaman. Selain itu mahasiswa tanpa literasi keuangan juga diakibatkan adanya tekanan sosial, mereka kurang memiliki keterampilan untuk membuat anggaran dan rencana keuangan yang sehat. Kemudahan bertransaksi menggunakan fintech payment QRIS memberikan alternative kemudahan bagi mereka.

Gambar 1 : Kerangka Konseptual Penelitian



(Sumber : Data diolah Peneliti 2025)

H1: Diduga *fintech payment* berpengaruh terhadap perilaku konsumtif
H2: Diduga literasi keuangan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif
H3: Diduga *fintech payment* dan literasi keuangan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif

II. METODE PENELITIAN

A. RANCANGAN PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dimana prosesnya melibatkan penggunaan angka secara luas, mulai dari pengumpulan dan penafsiran data hingga penarikan kesimpulan (Arikunto, 2010). Pendekatan ini digunakan untuk mengetahui pengaruh antara dua variabel independen, yaitu *Fintech Payment* (X1) dan Literasi Keuangan (X2) terhadap Perilaku Konsumtif (Y) pada pengguna QRIS.

B. METODE PENELITIAN

1. Penelitian ini dilakukan selama 4 (empat) Bulan yaitu sampai penelitian ini selesai dengan terpenuhinya kebutuhan data dan informasi sekaligus penulisan laporan
2. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan non probability sampling menggunakan metode purposive sampling dengan kriteria adalah mahasiswa yang pernah bertransaksi menggunakan fintech payment *QRIS*
3. **Variabel Penelitian**
   Dalam penelitian ini variabel diartikan sebagai segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian. Menurut Sugiyono (2017:38) variabel penelitian pada dasarnya segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen). Menurut Sugiyono (2017:39) yang dimaksud dengan variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Sedangkan variabel terikat Menurut Sugiyono (2017:39) yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.
   Variabel bebas dalam penelitian ini adalah :
   1.) *Fintech payment* dalam penelitian ini dianalisis menggunakan pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM) oleh Davis (1989), yang menekankan bahwa penerimaan teknologi, termasuk sistem pembayaran digital seperti QRIS, dipengaruhi oleh persepsi

terhadap kemudahan penggunaan dan manfaat yang dirasakan. Indikator yang digunakan sebagai acuan kuisioner dalam variabel ini adalah :

a) *Perceived Usefulness* – Pengguna merasa fintech payment mempermudah transaksi.
b) *Perceived Ease of Use* – Fintech mudah dipelajari dan digunakan.
c) *Attitude Toward Use* – Sikap positif terhadap penggunaan fintech.
d) *Behavioral Intention to Use* – Niat kuat untuk terus menggunakan.
e) *Actual System Use* – Frekuensi dan konsistensi penggunaannya.

2.) Literasi keuangan memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman individu tentang aspek-aspek keuangan, memberikan wawasan terkait pengelolaan finansial yang efektif, serta mendukung pengambilan keputusan yang cerdas dalam manajemen keuangan pribadi. (Sucihati (2021)). Variabel literasi keuangan yang menggunakan indicator penelitian yaitu :

a. *Financial Knowledge* – Pemahaman konsep keuangan dasar (tabungan, bunga, inflasi).
b. *Financial Skills* – Kemampuan menerapkan pengetahuan dalam pengelolaan uang.
c. *Financial Behavior* – Tindakan nyata seperti menabung, membuat anggaran.
d. *Financial Decision Making* – Kemampuan mengambil keputusan keuangan bijak.
e. *Awareness of Financial Products* – Mengetahui produk dan layanan keuangan.

3.) Perilaku konsumtif merujuk pada tindakan membeli barang yang tidak didasarkan pada kebutuhan mendesak, melainkan semata-mata untuk memuaskan keinginan pribadi, seringkali dilakukan secara berlebihan tanpa pertimbangan yang rasional. Menurut Suryasa dan Fransisca (2005). Indikator yang dinakan dalam variabel ini adalah :

a. *Impulsive Buying* – Membeli barang secara spontan tanpa perencanaan.
b. *Wasteful Spending* – Mengeluarkan uang untuk hal yang kurang bermanfaat.
c. *Brand Orientation* – Membeli karena merek, bukan fungsi.
d. *Emotional Buying* – Membeli berdasarkan dorongan emosi atau mood.
e. *Prestige Seeking* – Membeli untuk menunjukkan status sosial atau gaya hidup.

4. Populasi dan Sampel

Pada penelitian ini instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data menggunakan kuesioner dengan menggunakan Skala *Liker*t. Populasi dalam penelitian ini adalah adalah pengguna QRIS khususnya adalah para Mahasiswa dikota Malang . penelitian ini menggunakan non probability sampling menggunakan metode purposive sampling dengan kriteria adalah saat ini masih Mahasiswa aktif dan pernah bertransaksi *fintech payment* QRIS dengan jumlah 67 orang

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Karakteristik Responden berdasarkan pendapatan per bulan

Tabel 1 Hasil karakteristik Responden berdasarkan pendapatan per bulan

No.	Pendapatan	Jumlah	Presentase

	Perbulan	Responden	
1	< 2 JT	24	35,82%
2	2 JT– 4 JT	29	43,28%
3	4 JT – 6 JT	12	17,91%
4	Diatas 6 JT	2	2,99%
	Jumlah	67	100 %

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa responden dengan tingkat pendapatan perbulan < 2 JT adalah responden terbanyak yaitu sebanyak 24 orang atau 35,82% kemudian responden dengan pendapatan perbulan 2 JT– 4 JT sebanyak 29 orang atau 43,28% responden dengan pendapatan perbulan 4 JT – 6 JT juga sebanyak 12 orang atau 17,91% dan responden dengan pendapatan perbulan diatas 6 JT sebanyak 2 orang atau 2,99%.

Tabel 2 : Hasil karakteristik Responden Berdasarkan Lama penggunaan QRIS)

No.	Lama penggunaan *QRIS*	Jumlah Responden	Presentase
1	< 1 Tahun	25	37,31%
2	> 3 Tahun	19	28,36%
3	1–3 Tahun	23	34,33%
	Jumlah	67	100 %

Sumber : Data Primer diolah Peneliti 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa responden dengan tingkat lama penggunaan QRIS < 1 Tahun adalah responden terbanyak yaitu sebanyak 25 orang atau 37,31% kemudian responden dengan > 3 Tahun sebanyak 19 orang atau 28,36% dan responden dengan 1–3 Tahun sebanyak 23 orang atau 34,33%..

2. Uji Validitas

Tabel 3 : Hasil Uji Validitas

Variabel	Pertanyaan	r hitung	r table	Keterangan
Fintech Payment (X1)	X.1.1	0.815	0.240	Valid
	X.1.2	0.759	0.240	Valid
	X.1.3	0.798	0.240	Valid
	X.1.4	0.779	0.240	Valid
	X.1.5	0.780	0.240	Valid
	X.1.6	0.776	0.240	Valid
Literasi Keuangan (X2)	X.2.1	0.666	0.240	Valid
	X.2.2	0.724	0.240	Valid
	X.2.3	0.845	0.240	Valid
	X.2.4	0.843	0.240	Valid
	X.2.5	0.784	0.240	Valid
	X.2.6	0.783	0.240	Valid
Perilaku Konsumtif (Y)	Y.1	0.833	0.240	Valid
	Y.2	0.747	0.240	Valid
	Y.3	0.822	0.240	Valid
	Y.4	0.733	0.240	Valid
	Y.5	0.720	0.240	Valid
	Y.6	0.612	0.240	Valid
	Y.7	0.816	0.240	Valid
	Y.8	0.501	0.240	Valid

Sumber: Data Primer diolah Peneliti 2025

Seluruh item pada variabel Fintech Payment (X1), Literasi Keuangan (X2), dan Perilaku Konsumtif (Y) memiliki nilai r hitung lebih besar dari r tabel (0.240), sehingga seluruh item pernyataan dalam kuesioner dinyatakan valid dan layak digunakan untuk pengujian selanjutnya..

.

3. Uji Reliabilitas

Tabel 4 : Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	*lpha Cronbach*	Nilai Batas	Keterangan
Fintech Payment (X1)	0.865	0.60	Reliabel
Literasi Keuangan (X2)	0.867	0.60	Reliabel
Perilaku Konsumtif (Y)	0.868	0.60	Reliabel

Sumber: Data Primer diolah Peneliti 2025

Dari hasil uji reliabilitas di atas, terlihat bahwa seluruh variabel memiliki nilai Cronbach's Alpha di atas 0.60, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh instrumen kuesioner adalah reliabel. Artinya, kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini konsisten dalam mengukur variabel-variabel yang diteliti dan dapat dipercaya untuk digunakan dalam analisis lebih lanjut..

4. Analisis Regresi Linier Berganda

Uji Regresi Linier Berganda

Berdasarkan tabel pada hasil SPSS untuk perhitungan regresi linier berganda didapatkan persamaan regresi untuk 2 variabel bebas promosi dan kualitas pembelian yaitu

$$\mathbf{Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e}$$

Y= 20.520 + 0,698 X1 - 0,555X2 +6.197

5. Pengujian Hipotesis

1.) Uji Parsial (t)

Tabel 5 : Hasil uji t

Coefficients[a]						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	20.520	6.197		3.311	.002
	FINTECH PAYMENT	.698	.237	.418	2.946	.004
	LITERASI KEUANGAN	-.555	.277	-.285	-2.004	.049
a. Dependent Variable: PERILAKU KONSUMTIF						

Sumber : Data Primer diolah Peneliti 2025

a. Variabel Fintech Payment menunjukkan nilai t hitung sebesar 2.946, sedangkan nilai t table 1.669, t hitung > t tabel dan nilai sig,< α (0,04 < 0,05), berarti secara parsial variabel Fintech Payment berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif pengguna QRIS, Maka dengan demikian hipotesis kesatu (H1) diterima. Tanda positif pada t hitung menunjukkan adanya pengaruh positif dari variabel fintech payment, yang berarti bahwa jika ada kenaikan penggunaan fintech payment maka prilaku konsumtif pengguna QRIS juga naik
b. Variabel literasi keuangan menunjukkan nilai t hitung sebesar 2.004 sedangkan nilai t table 1.669, t hitung > t tabel dan sig,< α (0,00 < 0,049), berarti secara parsial variabel literasi keuangan berpengaruh signifikan terhadap perilaku

konsumtif pengguna QRIS. Maka dengan demikian hipotesis kedua (H2) diterima. Tanda negatif pada t hitung menunjukkan adanya pengaruh negatif dari variabel literasi keuangan, yang berarti bahwa jika nilai literasi keuangan turun, atau semakin sedikit masyarakat yang paham dengan literasi keuangan akan menaikkan perilaku konsumtif pengguna QRIS.

2.) Uji simultan (F)

ANOVA[a]						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	472.262	2	236.131	4.424	.016[b]
	Residual	3415.857	64	53.373		
	Total	3888.119	66			
a. Dependent Variable: PERILAKU KONSUMTIF						
b. Predictors: (Constant), LITERASI KEUANGAN, FINTECH PAYMENT						

Tabel 6 : Hasil uji F

Sumber : Data Primer diolah Peneliti 2025

Berdasarkan tabel 7 uji ANOVA atau Uji F didapati nilai F sebesar 4.424 dengan signifikasi 0.016. Karena nilai signifikasi lebih kecil dari 0,05 maka model regresi dapat digunakan untuk memprediksi perilaku konsumen atau dapat dikatakan bahwa variabel fintech payment dan literasi keuangan secara bersama-sama berpengaruh terhadap perilaku konsumen pengguna QRIS. Maka dengan demikian hipotesis ketiga (H3) diterima.

3.) Uji R Determinasi
Tabel 7 : Hasil Uji R

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	**0.349**	**0.122**	**0.095**	**7.306**

Sumber : Data Primer diolah Peneliti 2025

Dari data tabel diatas R square yaitu 0,435 . R square disebut juga koefisien determinasi, sehingga dalam penelitian ini variabel fintech payment dan literasi keuangan berpengaruh terhadap perilaku konsumen pengguna QRIS sebesar 12.2% dan sisanya di pengaruhi oleh variabel lain sebesar 87.8 %.

B. PEMBAHASAN

1. **H1 : Fintech Payment berpengaruh terhadap Perilaku Konsumtif Pengguna QRIS**
   Hasil penelitian melaui uji t menunjukkan bahwa Fintech Payment berpengaruh terhadap Perilaku Konsumtif Pengguna QRIS. Pengguna QRIS terutama pada mahasiswa yang masih dalam fase FOMO (*fear of missing out*) merasa kemudahan pembayaran membuat mereka untuk memiliki perilaku yang konsumtif khususnya dalam pembelian barang yang sedang trend. Era digital diberbagai media mendukung perilaku tersebut. Pada era digital saat ini, konsumen lebih memilih kemudahan dalam pemesanan maupun pembayaran, baik itu melalui media *online* maupun *offline.* Pengguna QRIS membawa perubahan perilaku konsumen dengan mendorong gaya hidup *cashless* yang lebih praktis,. Konsumen lebih sering melakukan transaksi dan memilih tempat belanja yang menyediakan QRIS, serta dapat mengelola keuangan dengan lebih baik karena adanya catatan otomatis.
   Hasil penelitian ini juga memberikan hasil adanya pengaruh positif dari fintech payment terhadap perilaku konsumtif khusunya pengguna QRIS. Semakin banyak pengguna QRIS semakin besar pula perubahan perilaku konsumtif. Fintech payment mengubah perilaku konsumen dengan meningkatkan kemudahan transaksi, mendorong belanja impulsif karena promosi digital, dan mengubah cara berbelanja dari konvensional ke digital. Konsumen menjadi lebih mudah mengakses layanan keuangan, membandingkan produk, dan bertransaksi kapan un dan dimanapun.
   Kemudahan, kecepatan, dan kenyamanan dalam bertransaksi melalui QRIS dapat memicu perilaku konsumtif, terutama dalam bentuk pembelian impulsif. Hasil ini mendukung teori Amaliya et al. (2017) yang menyatakan bahwa kemudahan akses ke sistem pembayaran digital dapat mendorong konsumen untuk berbelanja tanpa perencanaan.
2. H2 : **Literasi Keuangan berpengaruh terhadap Perilaku Konsumtif Pengguna QRIS**
   Hasil penelitian melaui uji t menunjukkan bahwa literasi keuangan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif pengguna QRIS.
   Literasi keuangan memengaruhi perilaku konsumen karena secara umum meningkatkan perilaku konsumtif yang lebih cerdas dan terkelola, seperti membuat anggaran, menabung, dan menghindari pengeluaran impulsif, karena individu yang memiliki literasi secara finansial lebih sadar akan manfaat dan konsekuensi dari keputusan keuangan yang mereka ambil.
   Hasil penelitian ini menunjukan ada pengaruh negatif dari literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif pengguna QRIS. Berkurangnya atau rendahnya literasi keuangan membuat perilaku konsumtif meningkat. Pada pengguna QRIS peningkatan perilaku konsumtif ini ditandai dengan meningkatnya kecenderungan untuk melakukan tindakan keuangan secara impulsif . Sebaliknya semakin tinggi literasi keuangan masyarakat semakin rendah perilaku negative konsumtif konsumen.
   Beberapa penelitian sebelumnya menyatakan bahwa rendahnya literasi keuangan dapat menyebabkan pengambilan keputusan keuangan yang tidak bijak, termasuk

kecenderungan konsumtif (Hilgert, Hogarth, & Beverly, 2003).
Pengetahuan yang memadai mengenai pengelolaan keuangan, perencanaan anggaran, serta pemahaman terhadap produk keuangan membantu individu lebih berhati-hati dalam membelanjakan uang. Temuan ini sejalan dengan penelitian Chen & Volpe (1998), bahwa literasi keuangan yang baik dapat menurunkan perilaku konsumtif dan meningkatkan kontrol terhadap pengeluaran pribadi.

3. H3 : **Fintech payment dan Literasi Keuangan berpengaruh terhadap Perilaku Konsumtif Pengguna QRIS**
   Hasil penelitian melaui uji F menunjukkan bahwa dapat dikatakan bahwa fintech payment dan literasi keuangan secara bersama-sama berpengaruh terhadap perilaku konsumtif pengguna QRIS.
   Namun demikian, nilai Adjusted R Square pada hasil penelitian Uji R sebesar 12.2 mengindikasikan bahwa kemampuan model dalam menjelaskan perilaku konsumtif hanya sebesar 12.2%. Sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam model ini. Faktor tersebut bisa berupa gaya hidup, pengaruh teman sebaya,lingkungan kerja, status sosial, serta pengaruh media sosial yang sangat dominan.
   Kemudahan dalam berbagai layanan yang diberikan oleh fintech payment cenderung meningkatkan perilaku konsumtif pada masyarakat. Pengguna QRIS merasakan kemudahan dalam pengelolaan keuangannya membuat perilaku mereka berubah. Sementaraitu literasi keuangan memiliki beberapa efek, literasi keuangan yang yang tinggi dapat mengarahkan pada perilaku yang lebih bijak, namun literasi yang rendah tentang pengetahuan keuangan mendorong perilaku konsumtif yang lebih selektif jika tidak didukung oleh kendali diri yang kuat. Oleh karena itu apabila fintech payment dan literasi keuangan digabungkan dapat memengaruhi perilaku konsumtif, baik secara positif yaitu transaksi yang lebih efisien maupun negative yaitu perilaku impulsive, hal ini tergantung pada tingkat literasi dan kendali diri individu masing-masing..

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian analisis pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa *fintech payment* dan literasi keuangan masing-masing berpengaruh terhadap perilaku konsumtif pengguna QRIS. Fintech payment berpengaruh positif sedangkan literasi keuangan berpengaruh negative. Secara bersama fntech payment dan literasi keuangan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif pengguna QRIS sebesar 12.2%.

V. SARAN :

1. Hasil dari penelitian ini diharapkan untuk dapat sebagai referensi para ademisi bagi pengembangan kajian dalam perilaku konsumen , khususnya terkait dengan perilaku konsumtif generasi muda di era digital. Diharapkan penelitian ini juga dapat memperkaya literatur akademik tentang pengaruh fintech dan literasi keuangan.

2. Bagi pengguna QRIS disarankan dapat meningkatkan literasi keuangan mereka dan lebih bijaksana dalam menggunakan layanan fintech. Kemudahan akses transaksi sebaiknya dibarengi dengan kontrol diri dalam berbelanja agar tidak terjebak dalam perilaku konsumtif yang tidak perlu

DAFTAR PUSTAKA

Annisa, F., Rahma, Susanti. (2022). *Pengaruh Literasi Keuangan, Financial Self Efficacy dan Fintech Payment terhadap Manajemen Keuangan Pribadi Mahasiswa*. https://edukatif.org/index.php/edukatif/index

Angriani, A. L., Riyadi, S., Mutmainnah, Nurdin. (2024). *Pengaruh Financial Technology Payment Dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Manajemen Keuangan Mahasiswa Universitas Kristen Indonesia Toraja*. https://journal.unifa.ac.id/index.php/POMAJURNAL/article/view/822

Amalia, L., & Setiaji, K. (2017). *Pengaruh penggunaan media sosial Instagram, teman sebaya, dan status social ekonomi orang tua terhadap perilaku konsumtif siswa (Studi Kasus Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Semarang*). Economic Education Analysis Journal. 6(3). 835-842.

Chen, H., & Volpe, R.P. (1998). *An Analysis of Personal Financial Literacy Among College Students*. Financial Services Review.

Hanina, A. (2021). *Evektivitas Penggunaan QRIS Pada Transaksi Penjualan Potato Life Roxy Jember*. Skripsi Universitas Islam Kiai Haji Acmad Siddiq Jember.

Insana, D. R. M., & Johan, R. S. (2020). *Analisis Pengaruh Penggunan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa*. Relasi :Jurnal Ekonomi, 17(2), 413–434. https://doi.org/10.31967/relasi.v17i2.494.

Lasuardi, A. (2019). *Financial Literacy and the need for financial education : evidence and implications*. Swiss Journal of Economics and Statistics, 155(1). https://doi.org/10.1186/s41937- 019-0027-5

Mustajab, R. (2023, February 21). *Nilai Transaksi Uang Elektronik Naik 7,98% pada Desember 2022*. From Data Indonesia.id :https://dataindonesia.id/keuangan/detail/nilai-transaksi-uang-elektroniknaik-798-pada-desember-2022

Manurung, C. M., dkk. (2024) *Efektivitas Program Q-Ris (Quick Response Code Indonesian Standard*) Oleh Bank Indonesia Dalam Meningkatkan Transaksi *Non*-Tunai. https://jurnal.stikes-ibnusina.ac.id/index.php/GLORY/article/view/1310

Meilani, I.G.A. Ratih & Kusuma, P.S.A. Jaya. (2024). *Pengaruh Gaya Hidup Hedonisme dan Kemudahan Penggunaan QRIS Terhadap Perilaku Konsumtif Gen-Z di Kota Denpasar*. https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/mutiara/article/view/13645

Purwanto, H., Yandri, D., Yoga, M. P. (2022). *Perkembangan dan dampak financial technology (Fintech) terhadap perilaku manajemen keuangan di masyarakat*. https://media.neliti.com/media/publications/555275-perkembangan-dan-dampak-financial-techno-3d22612b.pdf

Rahardjo, B. Y. P. A.& U. S. dan T. K. (2021*). Fintech: Teknologi Finansial Perbankan Digital*. Yayasan Prima Agus Teknik.

Sufyati HS, & Alvi Lestari. (2022). *Pengaruh Literasi Keuangan, Inklusi Keuangan dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Keuangan Pada Generasi Milenial*. Jurnal Multi disiplin Madani, 2(5), 2415–2430. https://doi.org/10.55927/mudima.v2i5.396

W. Aditya, P. Mahir dkk. (2021). *Financial Technology 4.0 Indonesia Perspective* 2023. Purbalingga. Cv. Eureka Media Aksara.