

## **PENGARUH PENGGUNAAN MOBILE BANKING DAN QRIS TERHADAP POLA KONSUMTIF SISWA DI SMA NEGERI 3 SAMARINDA TAHUN 2025**

Isna<sup>1</sup>, Umi Fitria<sup>2</sup>, Syaiful Anwar<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> IKIP PGRI Kalimantan Timur

<sup>1</sup>[isnana435@gmail.com](mailto:isnana435@gmail.com), <sup>2</sup>[umifitria@ikippgrikaltim.ac.id](mailto:umifitria@ikippgrikaltim.ac.id),

<sup>3</sup>[syaifulanwar@ikippgrikaltim.ac.id](mailto:syaifulanwar@ikippgrikaltim.ac.id)

### **ABSTRACT**

*The rapid development of digital technology has driven significant changes in the consumption behavior of the younger generation, including in schools. One example of this can be seen at SMA Negeri 3 Samarinda, where students have become accustomed to using digital financial services such as mobile banking and QRIS in their daily lives. This study aims to determine the extent to which the use of mobile banking and QRIS influences the consumption patterns of students at SMA Negeri 3 Samarinda in 2025. This study was conducted at SMA Negeri 3 Samarinda using quantitative methods and a survey approach. The research population consisted of 115 students, and 89 respondents were selected using random sampling techniques. Data collection was conducted through questionnaires and documentation, then analyzed using multiple linear regression with the help of SPSS. In linear regression, testing classical assumptions is a crucial step to ensure the accuracy and reliability of the model being built. One form of such testing is the normality test, which aims to evaluate whether the residual difference between the predicted results and the actual values has a normal distribution. The results indicate that: (1) the use of QRIS has a positive and significant effect on students' consumption patterns; (2) mobile banking does not show a significant effect; (3) simultaneously, both variables have a significant effect on students' consumption behavior. These results indicate that access to youth.*

*Keywords: Mobile banking, Qris, Consumer credit*

### **ABSTRAK**

Pesatnya perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan signifikan dalam perilaku konsumsi generasi muda, termasuk di lingkungan sekolah. Salah satu contohnya terjadi di SMA Negeri 3 Samarinda, di mana siswa mulai terbiasa menggunakan layanan keuangan digital seperti mobile banking dan QRIS dalam keseharian mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan mobile banking dan QRIS berpengaruh terhadap pola konsumtif siswa di SMA Negeri 3 Samarinda tahun 2025. Studi ini dilakukan di SMA Negeri 3 Samarinda dengan menggunakan metode kuantitatif dan pendekatan survei. Populasi penelitian terdiri dari 115 siswa, dan sebanyak 89 responden dipilih melalui teknik sample random sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan regresi linier berganda

dengan bantuan SPSS. Dalam regresi linear, pengujian asumsi klasik menjadi langkah krusial untuk menjamin keakuratan dan keandalan model yang dibangun. Salah satu bentuk pengujian tersebut adalah uji normalitas, yang bertujuan untuk mengevaluasi apakah residual selisih antara hasil prediksi dengan nilai sebenarnya memiliki distribusi normal. Hasil menunjukkan bahwa: (1) penggunaan QRIS berpengaruh positif dan signifikan terhadap pola konsumtif siswa; (2) mobile banking tidak menunjukkan pengaruh signifikan; (3) secara simultan, kedua variabel tersebut memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa akses mudah dan instan melalui QRIS mendorong konsumsi lebih tinggi. Diperlukan peningkatan literasi keuangan sebagai upaya mengendalikan perilaku konsumtif berlebihan di kalangan pelajar.

Kata Kunci: Mobile banking, Qris, Pola konsumtif.

### **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi digital telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk cara masyarakat bertransaksi secara keuangan. Di era digital, generasi Z khususnya siswa SMA semakin akrab dengan layanan keuangan digital seperti mobile banking dan QRIS. Berdasarkan data Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Kalimantan Timur, sekitar 85% pelajar di daerah tersebut memiliki akses terhadap internet dan perangkat digital. Fenomena ini juga terlihat di SMA Negeri 3 Samarinda, yang dikenal sebagai sekolah unggulan dengan tingkat pemanfaatan teknologi digital yang tinggi di kalangan siswanya. Menurut Lestari (2023), dalam penelitian terdahulu menyatakan bahwa rendahnya literasi keuangan di

kalangan pelajar memperkuat hubungan antara kemudahan transaksi digital dan perilaku konsumtif. Kurangnya pemahaman dalam mengelola keuangan membuat siswa cenderung menggunakan mobile banking dan QRIS secara berlebihan demi memenuhi gaya hidup. Kedua layanan tersebut tidak hanya berfungsi sebagai alat pembayaran, tetapi juga memengaruhi pola konsumsi siswa, yakni kebiasaan dan cara mereka mengatur serta membelanjakan uang saku untuk kebutuhan maupun keinginan.

Amiruddin dan Rahayu (2020) mengungkapkan bahwa gaya hidup konsumtif, pengaruh dari media sosial, serta kurangnya pemahaman tentang literasi keuangan menjadi faktor utama yang mendorong siswa

melakukan pengeluaran secara berlebihan tanpa perencanaan yang matang. Pernyataan ini sejalan dengan temuan Fitria dan Nugraha (2021), yang menyatakan bahwa perilaku konsumtif di kalangan siswa juga dipicu oleh dorongan untuk menunjukkan eksistensi diri di media sosial dan kebutuhan akan pengakuan sosial, yang diwujudkan melalui pembelian produk bermerek atau mengikuti tren yang sedang populer.

Perilaku konsumtif di kalangan siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi aspek psikologis, gaya hidup, serta kepribadian masing-masing individu. Secara psikologis, dorongan untuk berbelanja tidak selalu berasal dari kebutuhan nyata, melainkan juga karena keinginan untuk memperoleh kepuasan emosional atau meningkatkan rasa percaya diri (Hurlock, 2019). adapula menurut Trisnani et al ( 2019), rendahnya tingkat literasi keuangan pada remaja dapat memicu perilaku konsumtif yang berlebihan, yang pada akhirnya dapat menimbulkan tekanan psikologis dan kekhawatiran terhadap kondisi keuangan. Di sisi lain, dari perspektif

sosial, perilaku konsumtif yang berlebihan juga dapat menimbulkan gesekan dalam interaksi antar siswa.

Pola konsumtif merupakan kecenderungan seseorang untuk membeli barang atau jasa bukan karena kebutuhan, melainkan dorongan keinginan dan emosi sesaat. Perilaku ini sering dilakukan secara impulsif tanpa mempertimbangkan manfaat atau kemampuan keuangan. Menurut Mutmainah (2019), pola konsumtif dipengaruhi oleh faktor sosial, terutama teman sebaya, serta dorongan emosional yang membuat seseorang sulit membedakan antara kebutuhan dan keinginan.

Menurut Purwanti, et al., (2024), penggunaan mobile banking berpengaruh positif terhadap perilaku konsumtif siswa karena kemudahan transaksi yang ditawarkan membuat mereka cenderung melakukan pembelian secara cepat tanpa banyak pertimbangan. Mobile banking sendiri merupakan layanan transaksi keuangan secara daring melalui perangkat seluler seperti ponsel atau tablet, yang memungkinkan nasabah mengakses berbagai layanan perbankan, baik finansial maupun non-finansial, seperti pengecekan

saldo, transfer dana, serta pembayaran tagihan (Shaikh & Karjaluoto, 2015).

Penggunaan layanan keuangan digital turut mendorong kemandirian siswa dalam mengatur uang saku serta melakukan transaksi secara digital tanpa perlu selalu bergantung pada orang tua (Mulyani, 2020). ada pula menurut Halim et al. (2022), kemudahan akses dan manfaat yang dirasakan oleh pengguna menjadi pendorong utama meningkatnya minat dalam menggunakan layanan mobile banking.

Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) merupakan standar kode QR nasional yang dikembangkan sebagai bagian dari transformasi digital Sistem Pembayaran Indonesia (SPI) untuk mendorong pertumbuhan ekonomi dan keuangan digital (Damayanti et al., 2023). QRIS dirancang oleh Bank Indonesia guna mempermudah masyarakat dalam bertransaksi non-tunai, sekaligus memberikan kemudahan bagi siswa dalam melakukan pembayaran digital (Nurdin et al., 2021).

Menurut Sekarsari et al. (2021), QRIS tidak hanya berfungsi sebagai alat pembayaran yang efisien, tetapi

juga berkontribusi dalam membentuk perilaku keuangan yang lebih bertanggung jawab di kalangan siswa SMA. Sementara itu, Hendrayani dan Widodo (2023) menjelaskan bahwa penggunaan QRIS mempermudah proses pembayaran bagi siswa maupun orang tua, karena setiap transaksi langsung tercatat dan disertai pemberitahuan otomatis, sehingga mendukung efisiensi dalam administrasi sekolah.

Prasetyo (2022) menjelaskan bahwa penggunaan QRIS tidak hanya dimanfaatkan sebagai alat pembayaran digital, tetapi juga memiliki kontribusi signifikan dalam meningkatkan pemahaman keuangan siswa. Setiap transaksi yang dilakukan melalui QRIS akan tersimpan secara otomatis dalam bentuk data digital, sehingga seluruh aktivitas keuangan siswa terdokumentasi dengan jelas. Melalui rekaman transaksi ini, siswa dapat melakukan pengecekan dan pengawasan terhadap pengeluaran mereka secara lebih mudah dan terstruktur. Kebiasaan tersebut memungkinkan siswa untuk menganalisis pola belanja, membedakan antara kebutuhan dan

keinginan, serta belajar mengatur uang dengan lebih bijaksana.

Tujuan dan harapan penelitian ini adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pengaruh penggunaan mobile banking dan QRIS terhadap perilaku konsumtif siswa. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diketahui sejauh mana kedua layanan digital tersebut memengaruhi cara siswa dalam mengelola dan menggunakan uang mereka. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi landasan penting dalam upaya meningkatkan literasi keuangan di kalangan pelajar, agar mereka mampu berperilaku konsumtif secara lebih bijak dan bertanggung jawab dalam menghadapi perkembangan teknologi finansial yang semakin pesat.

## **B. Metode Penelitian**

### **Waktu dan Tempat kegiatan :**

Kegiatan ini menggunakan pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner (angket) kepada siswa aktif di SMA Negeri 3 Samarinda tahun 2025. Selanjutnya, data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan metode statistik, seperti uji korelasi dan regresi linier

berganda, guna menentukan sejauh mana pengaruh dan arah hubungan antara variabel- variabel yang diteliti.

### **Objek/sasaran/mitra :**

Objek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi SMA Negeri 3 Samarinda, terutama yang berada di kelas X-I,X-J,XI-J dan XII-H. Kelompok ini dipilih karena berada pada tahap perkembangan remaja yang mulai aktif menggunakan layanan keuangan digital dalam kehidupan sehari-hari. Mereka juga dianggap telah memiliki tingkat kemandirian finansial yang cukup untuk menggambarkan perilaku konsumtif secara nyata. Sasaran utama penelitian adalah memperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai sejauh mana penggunaan mobile banking dan QRIS memengaruhi pola konsumsi siswa, baik dari segi intensitas penggunaan, kemudahan transaksi, maupun dampaknya terhadap kebiasaan berbelanja. Adapun SMA Negeri 3 Samarinda berperan sebagai mitra dalam penelitian ini, dengan memberikan dukungan administratif, izin pelaksanaan, serta membantu peneliti dalam mengoordinasikan responden dari kalangan siswa yang menjadi partisipan penelitian.

**Jumlah kk/anggota mitra terlibat :**

Populasi 115 dan Sampel penelitian terdiri dari 89 orang yang diambil dari empat kelas, yaitu kelas X-I, X-J, XI-J, XII-H. Teknik pengambilan sampel yang diterapkan dalam penelitian ini ialah Simple Random Sampling (sampel acak sederhana), yaitu metode di mana setiap siswa memperoleh kesempatan yang setara untuk terpilih sebagai responden tanpa mempertimbangkan karakteristik atau ciri khusus. Dalam proses pelaksanaannya, peneliti bekerjasama dengan pihak sekolah, khususnya para guru, untuk mendukung koordinasi serta memastikan seluruh kegiatan berjalan sesuai jadwal yang telah disusun.

**Metode pelaksanaan kegiatan :**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional asosiatif, karena bertujuan untuk mengetahui hubungan serta pengaruh antara dua variabel independen, yakni penggunaan mobile banking dan QRIS, terhadap satu variabel dependen, yaitu pola konsumtif siswa. Tahapan penelitian dimulai dengan penyusunan instrumen penelitian

berbentuk kuesioner (angket), yang dikembangkan berdasarkan indikator dari masing-masing variabel penelitian. Sebelum digunakan, instrumen diuji terlebih dahulu untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya. Sampel penelitian ditentukan dengan menggunakan teknik Simple Random Sampling, dan jumlah responden dihitung menggunakan rumus Slovin, agar hasil penelitian memiliki tingkat representasi yang memadai. Data yang diperoleh dianalisis melalui statistik deskriptif untuk menggambarkan karakteristik responden, serta analisis inferensial menggunakan uji korelasi Pearson dan regresi linier berganda guna mengetahui kekuatan dan arah hubungan antar variabel. Melalui pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris terhadap pemahaman mengenai perilaku konsumtif pelajar di era digital, serta menjadi dasar untuk meningkatkan literasi keuangan digital di kalangan siswa SMA, agar mereka dapat memanfaatkan layanan

keuangan berbasis teknologi dengan lebih bijak dan bertanggung jawab.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Contoh nyata dari fenomena ini dapat ditemukan di SMA Negeri 3 Samarinda, sebuah sekolah unggulan yang menunjukkan tingkat pemanfaatan teknologi digital yang cukup tinggi di kalangan siswanya. Di sekolah ini, para siswa tidak hanya memanfaatkan teknologi untuk mendukung kegiatan belajar, tetapi juga menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari, termasuk untuk melakukan transaksi keuangan secara digital.



**Gambar 1. Siswa melakukan pembayaran dalam bentuk Qris**

Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner (angket) kepada siswa SMA Negeri 3 Samarinda kelas X-I, X-J, XI-J, dan XII-H ditemukan bahwa sebagian besar responden telah memanfaatkan mobile banking dan Qris dalam aktivitas keuangan sehari-hari, seperti melakukan pembelian makanan,

kebutuhan sekolah, hingga produk gaya hidup.



**Gambar 2. Pendampingan siswa untuk mengisi angket**

Layanan mobile banking umumnya digunakan untuk keperluan transfer dana dan pembayaran tagihan, sedangkan QRIS lebih sering dipakai untuk transaksi langsung di kantin sekolah, toko, maupun platform daring yang mendukung sistem pembayaran nontunai. Fakta ini menunjukkan bahwa pelajar sudah cukup terbiasa dengan teknologi transaksi digital yang efisien dan mudah diakses. Lebih lanjut, hasil analisis deskriptif mengindikasikan bahwa siswa yang memiliki frekuensi penggunaan mobile banking dan QRIS lebih tinggi juga cenderung memiliki tingkat pola konsumtif yang lebih besar dibandingkan dengan siswa yang jarang menggunakannya. Hal ini memperlihatkan adanya keterkaitan antara intensitas



penggunaan layanan digital dengan peningkatan kecenderungan perilaku konsumtif di kalangan pelajar. Pengaruh mobile banking terhadap pola konsumtif Fakta bahwa Mobile Banking tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap pola konsumtif dapat dihubungkan dengan jenis penggunaannya. Berdasarkan observasi, siswa lebih banyak menggunakan *mobile banking* untuk transfer, pembelian pulsa, atau belanja online yang umumnya lebih terencana atau melibatkan jumlah yang lebih besar. Aktivitas ini memerlukan kesadaran dan kontrol yang lebih tinggi dibandingkan transaksi mikro harian. Selain itu, mobile banking mungkin lebih sering digunakan sebagai instrumen manajemen keuangan (melihat saldo, transfer) daripada sebagai pemicu perilaku konsumtif impulsif harian, yang lebih didominasi oleh QRIS. Hasil ini menunjukkan bahwa kemudahan dan kecepatan bertransaksi menggunakan QRIS, terutama untuk pembelian kecil di sekitar lingkungan sekolah (kantin, toko), secara nyata mendorong peningkatan perilaku konsumtif siswa. Proses pembayaran yang instan dan tanpa uang tunai (*cashless*) sehingga

siswa lebih mudah dan sering melakukan pembelian impulsif atau tidak terencana.

### Analisis data penelitian

Sebelum melakukan analisis regresi, langkah awal yang penting adalah menguji apakah data memenuhi asumsi normalitas. Uji ini dilakukan untuk memastikan bahwa model regresi yang digunakan dapat menghasilkan estimasi yang valid dan dapat dipercaya. Berikut disajikan dalam bentuk tabel.

**Tabel 1. Uji Normalitas**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Significance	Statistic	df	Significance
<b>Mobile Banking</b>	,105	115	,004	,961	115	,002
<b>QRIS</b>	,112	115	,001	,966	115	,005
<b>Pola Konsumtif</b>	,056	115	,200*	,990	115	,576

\* . This is a lower bound of the true significance

#### a. Lilliefors Significance Correction

Hasil pengujian menunjukkan interpretasi sebagai berikut. Berdasarkan uji normalitas yang dilakukan menggunakan metode



Shapiro-Wilk, diperoleh bahwa variabel Mobile Banking dan QRIS memiliki nilai signifikansi masing-masing sebesar 0,002 dan 0,005. Karena kedua nilai tersebut berada di bawah tingkat signifikansi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data pada kedua variabel tersebut tidak berdistribusi normal. Sebaliknya, variabel Pola Konsumtif menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,576, yang melebihi angka 0,05, sehingga data pada variabel ini dianggap berdistribusi normal. Dengan demikian, dari tiga variabel yang dianalisis, hanya satu yang memenuhi asumsi normalitas secara statistik. Temuan ini menjadi dasar penting untuk menentukan teknik analisis lanjutan yang tepat dan memastikan bahwa model yang digunakan tetap valid secara statistik.

Analisis data dilakukan menggunakan regresi linier berganda dengan bantuan program SPSS, untuk mengetahui seberapa besar pengaruh mobile banking dan qris terhadap pola konsumtif siswa. Hasil analisis dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Uji Normalitas Residual

Unstandardized Residual
-------------------------

<b>N</b>		115
<b>Normal Parameters<sup>a</sup></b>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	14,02090045
<b>Most Extreme Differences</b>	Absolute	,033
	Positive	,028
	Negative	-,033
<b>Test Statistic</b>		,033
<b>Asmp. Sig. (2-tailed)</b>		,200 <sup>c,d</sup>
<b>a. Test distribution is Normal.</b> <b>b. Calculated from data.</b> <b>c. Lillefors Significance Corection</b> <b>This is a lower bound of the true significance</b>		

Berdasarkan hasil uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test yang disajikan, uji ini digunakan untuk menguji normalitas distribusi data *Unstandardized Residual*. Jumlah sampel (N) yang digunakan dalam pengujian ini adalah 115. Hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov Satu Sampel menunjukkan bahwa residual yang tidak terstandarisasi (Unstandardized Residual) pada penelitian ini berdistribusi normal. Kesimpulan ini didapatkan dari nilai signifikansi asimtotik dua sisi (Asymp. Sig. (2-tailed)) sebesar 0,200, yang dicatat sebagai batas bawah dari signifikansi sejati (lower bound of the true significance

) dan sudah mendapatkan koreksi Lilliefors. Dengan menggunakan tingkat signifikansi ( $\alpha$ ) umum sebesar 0,05, nilai signifikansi 0,200 tersebut jelas lebih besar dari 0,05 ( $\text{Sig.} > \alpha$ ). Oleh karena nilai signifikansi yang diperoleh melebihi kriteria 0,05, hipotesis nol ( $H_0$ ) yang menyatakan bahwa data berdistribusi normal diterima. Selain itu, nilai Test Statistic sebesar 0,033 merupakan perbedaan ekstrem maksimum antara distribusi yang diamati dan distribusi normal teoritis. Karena data residual terdistribusi normal, maka asumsi normalitas dalam analisis statistik parametrik (seperti regresi) terpenuhi. Secara keseluruhan, dilakukan uji normalitas terhadap residual menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov satu sampel. Hasil uji menunjukkan bahwa residual yang tidak terstandarisasi (*unstandardized residual*) dalam penelitian ini berdistribusi normal, dengan nilai signifikansi asimtotik dua sisi sebesar 0,200. Angka ini merupakan batas bawah dari signifikansi sebenarnya yang telah dikoreksi menggunakan metode Lilliefors. Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari tingkat signifikansi

yang umum digunakan, yaitu 0,05, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) yang menyatakan bahwa residual berdistribusi normal diterima. Di samping itu, nilai test statistic sebesar 0,033 menunjukkan bahwa perbedaan maksimum antara distribusi data dengan distribusi normal teoritis sangat kecil. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa residual dari model regresi memenuhi asumsi normalitas. Kondisi ini memperkuat validitas model regresi yang digunakan dalam penelitian, sehingga analisis parametrik dapat dilanjutkan untuk menguji pengaruh variabel Mobile Banking dan QRIS terhadap pola konsumtif siswa.

**Tabel 3. Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,353 <sup>a</sup>	,125	,109	14,146

**a. Predictors : (Constant), Qris, Mobile Banking**

Secara ringkas, model regresi yang menguji pengaruh Qris dan Mobile Banking menunjukkan tingkat hubungan yang moderat, dibuktikan dengan koefisien korelasi (R) sebesar 0,353. Kontribusi gabungan kedua variabel ini terhadap

penjelasan variabel terikat (Pola Konsumtif) adalah relatif kecil. Hal ini terlihat dari nilai R Square sebesar 0,125, yang berarti bahwa penggunaan Qris dan Mobile Banking hanya mampu menyumbang sekitar 12,5% dari perubahan yang terjadi pada Pola Konsumtif. Sebagian besar variasi, yaitu 87,5%, dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diikutsertakan dalam model ini. Nilai Adjusted R Square sebesar 0,109 menegaskan keterbatasan daya prediksi model tersebut.

**Tabel 4. Anova<sup>a</sup>**

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	3197,027	2	1598,514	7,989	,001 <sup>b</sup>
Residual	22410,76	11	203,734		
Total	25607,79	13			

a. Dependent Variable : Pola Konsumtif

Predictors : (Constant), Qris, Mobile Banking

Secara ringkas, uji F yang disajikan dalam tabel ANOVA

mengonfirmasi bahwa model regresi ini layak digunakan karena signifikan secara statistik. Dengan nilai probabilitas (Sig.) hanya 0,001, yang berada di bawah ambang batas kritis 0,05, model ini menunjukkan bahwa setidaknya satu dari variabel prediktor (Qris atau Mobile Banking) atau gabungan keduanya, memiliki kemampuan yang kuat dan signifikan untuk memprediksi atau menjelaskan variasi dalam Pola Konsumtif.

**Tabel 5. Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Sig.
	B	Std. Error	Beta	1	
1 (Constant)	38,472	6,478		5,939	<,001
Mobile Banking	-,006	,160	-,004	-,038	,970
Qris	,395	,125	,356	3,157	,002

Dependent Variable : Pola Konsumtif

Tabel Coefficients memberikan rincian pengaruh masing-masing variabel prediktor serta membentuk persamaan regresi.

1. Persamaan Regresi:

Berdasarkan kolom B (Unstandardized Coefficients), persamaan regresi yang terbentuk adalah:  
$$\text{Pola Konsumtif} = 38,472 - 0,006(\text{Mobile Banking}) + 0,395(\text{Qris})$$

2. Pengaruh Variabel Qris:

Variabel Qris memiliki koefisien B sebesar 0,395 dengan nilai signifikansi 0,002. Karena 0,002 lebih kecil dari 0,05, maka Qris berpengaruh positif dan signifikan terhadap Pola Konsumtif. Ini berarti setiap kenaikan satu satuan pada Qris akan meningkatkan Pola Konsumtif sebesar 0,395 satuan, dengan asumsi variabel Mobile Banking konstan. Nilai Beta (0,356) menunjukkan bahwa Qris adalah prediktor yang paling kuat dalam model ini (dibandingkan Mobile Banking).

3. Pengaruh Variabel Mobile Banking: Variabel Mobile

Banking memiliki koefisien B sebesar  $-0,006$  dengan nilai signifikansi 0,970. Karena 0,970 jauh lebih besar dari 0,05, maka Mobile Banking tidak berpengaruh signifikan terhadap Pola Konsumtif. Koefisien negatif yang mendekati nol menunjukkan bahwa pengaruh Mobile Banking terhadap Pola Konsumtif sangat lemah dan tidak dapat dibuktikan secara statistik.

Analisis regresi menunjukkan bahwa, meskipun model yang menguji pengaruh Qris dan Mobile Banking terhadap Pola Konsumtif secara simultan terbukti signifikan ( $F=7,989$ ;  $p=0,001$ ), pengaruh individu dari variabel prediktor tersebut sangat berbeda. Secara spesifik, Qris terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap Pola Konsumtif ( $B=0,395$ ;  $p=0,002$ ), menjadikannya prediktor utama. Sementara itu, variabel Mobile Banking menunjukkan koefisien yang sangat kecil dan nilai signifikansi yang tinggi ( $p=0,970$ ), yang berarti tidak ada bukti statistik yang cukup untuk menyimpulkan

adanya pengaruh signifikan Mobile Banking terhadap Pola Konsumtif dalam model ini.

### **Implikasi Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini memiliki beberapa implikasi penting baik dari sisi praktis, edukatif, maupun kebijakan. Temuan bahwa penggunaan QRIS memiliki pengaruh signifikan dan positif terhadap pola konsumtif siswa, sementara mobile banking tidak berpengaruh secara signifikan, memberikan pemahaman baru mengenai peran masing-masing layanan keuangan digital dalam membentuk perilaku finansial remajasecara akademik, hasil penelitian ini membuka peluang bagi penelitian lanjutan yang mengeksplorasi variabel mediasi seperti kontrol diri, pengaruh teman sebaya, atau motivasi konsumsi, serta membandingkan perilaku konsumtif siswa di sekolah lain atau wilayah berbeda. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi landasan teoritis dan praktis dalam memahami hubungan antara teknologi keuangan dan perilaku konsumsi remaja di era digital. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi nyata dalam memahami bagaimana teknologi

finansial modern dapat memengaruhi perilaku konsumsi remaja, sekaligus menjadi dasar dalam merancang strategi pembinaan keuangan yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan generasi digital.

### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan layanan keuangan digital sudah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari siswa SMA Negeri 3 Samarinda. Sebagian besar responden rutin menggunakan mobile banking dan QRIS untuk berbagai transaksi, baik kebutuhan sekolah, makanan, maupun belanja gaya hidup. Hasil regresi linier berganda menunjukkan bahwa mobile banking tidak berpengaruh signifikan terhadap pola konsumtif siswa. Hal ini diduga karena mobile banking lebih banyak digunakan untuk transaksi yang bersifat terencana, seperti transfer, pembayaran tagihan, atau pengecekan saldo, sehingga tidak memicu perilaku konsumtif impulsif. Sebaliknya, QRIS terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap pola konsumtif siswa. Akses yang cepat, praktis, dan cashless

mendorong siswa melakukan pembelian spontan, terutama untuk kebutuhan kecil sehari-hari di lingkungan sekolah. QRIS membuat proses transaksi terasa lebih ringan sehingga meningkatkan kecenderungan konsumsi. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa teknologi digital sangat berperan dalam membentuk perilaku keuangan remaja. Jika tidak diimbangi dengan literasi keuangan yang baik, kemudahan akses transaksi digital dapat meningkatkan pola konsumtif secara berlebihan. Oleh karena itu, penting adanya pembinaan, pengawasan, serta edukasi terkait pengelolaan keuangan yang bijak bagi pelajar di era digital.

## **DAFTAR PUSTAKA**

### **Buku :**

- Hurlock, E. B. (2019). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Prasetyo, H. (2022). *Ekonomi Digital dan Inklusi Keuangan di Indonesia*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Lestari, P. (2023). *Pengaruh penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di Yogyakarta*. Universitas Teknologi Yogyakarta.

Damayanti, U. R., Nirmala, A. R., Nurani, R., & Kuswara, C. N. (2023). *Literasi Sistem Pembayaran Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*.

### **Jurnal :**

- Amiruddin, A., & Rahayu, D. (2020). Hubungan antara Literasi Keuangan dan Perilaku Konsumtif Siswa SMA di Kota Bandung. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ekonomi*, 10(3), 112–120.
- Fitria, Y., & Nugraha, R. A. (2021). Pengaruh Gaya Hidup dan Media Sosial terhadap Perilaku Konsumtif Remaja. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 15(1), 45–53.
- Halim, S. P., Azhad, M. N., & Puspitadewi, I. P. S. (2022). Pengaruh Kemudahan, Manfaat, dan Risiko terhadap Minat Nasabah dalam Menggunakan Mobile Banking. *Jurnal Mahasiswa Entrepreneurship (JME)*, 1(10).
- Hendrayani, R., & Widodo, A. (2023). Aplikasi Pembayaran Biaya Penyelenggaraan Pendidikan secara QRIS berbasis Web dan Mobile: Studi Kasus SMA Negeri 2 Sumbawa Besar. *Jurnal Scientica*, 10(2).
- Mulyani, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Mobile Banking Terhadap Pengelolaan Keuangan Pribadi Pelajar. *Jurnal*

*Ekonomi dan Pendidikan*, 7(3), 78–85.

Mutmainah, L. (2019). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif Remaja. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 7(2), 95–104.

Nurdin, N. (2021). A Collective Action in Indonesia Local E-Government Implementation Success. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 10(2), 160–166.

Purwanti, E. P., Almunawaroh, T., & Nurfauzi, Y. (2024). Pengaruh Penggunaan Mobile Banking dan E-Commerce terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa STKIP Majenang Tahun 2023. *Hatta: Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 2(2), 136–145.

Sekarsari, K. A. D., Sulistyaningrum, C. D., & Subarno, A. (2021). Optimalisasi Penerapan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) pada Merchant di Wilayah Surakarta. *JIKAP*, 5(2), 42–57.

Shaikh, A. A., & Karjaluoto, H. (2015). Mobile Banking Adoption: A Literature Review. *Telematics and Informatics*, 32(1), 129–142.

Trisnani, S. A., Adriyani, A. D., Wandansari, R. A., & Isthika, W. (2019). Consumption Behavior and the Lack of Financial Literacy Among Teens. *Journal of Islamic Economics Management and Business (JIEMB)*.