

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

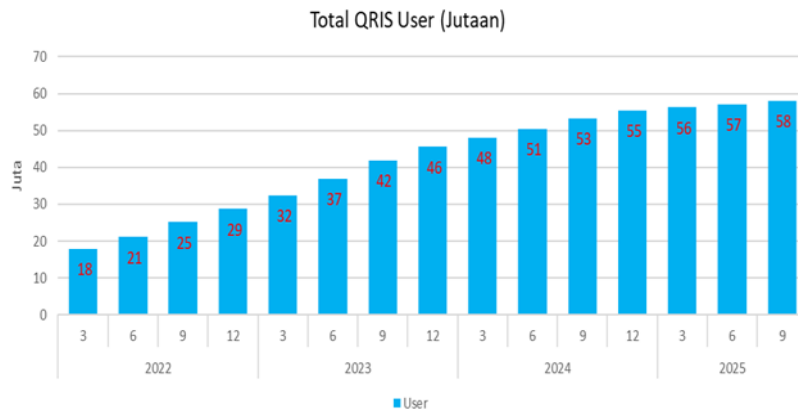
Di era globalisasi, berbagai perubahan telah terjadi yang memudahkan kehidupan masyarakat, terutama di bidang teknologi dan informasi (Rucita & Dewanti, 2023). Kemajuan teknologi dan informasi sangat penting untuk mendorong pertumbuhan ekonomi digital dan meningkatkan akses keuangan di suatu negara. Metode pembayaran digital semakin populer karena meminimalkan kontak fisik dengan menggunakan alternatif uang tunai. Mengingat tingginya jumlah pemalsuan uang dan tingginya biaya operasional yang dihadapi Bank Indonesia, pemerintah, bekerja sama dengan Bank Indonesia, berupaya memastikan kelancaran fungsi sistem pembayaran dengan mendorong kemajuan teknologi digital untuk pembangunan ekonomi. Sistem pembayaran terus berkembang seiring dengan inovasi teknologi, ditandai dengan pesatnya perkembangan metode pembayaran *non-tunai* di Indonesia.

Pertumbuhan transaksi *non-tunai* di Indonesia sejalan dengan Bank Indonesia (BI) yang mencanangkan Gerakan Nasional *Non-Tunai* (GNNT) pada 14 Agustus 2014, yang bertujuan untuk mewujudkan masyarakat tanpa uang tunai. Seiring kemajuan teknologi, industri

perbankan di Indonesia juga turut berkembang, memengaruhi berbagai aspek kehidupan sehari-hari, seperti kebiasaan berbelanja dan aktivitas ekonomi. Perkembangan teknologi informasi juga berdampak pada sektor perbankan, termasuk operasional bank syariah. Bank syariah merupakan bagian dari Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) yang mengadopsi *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) untuk mempermudah transaksi (Luckky et al., 2021). Salah satu cara Bank Indonesia menerapkan visi Sistem Pembayaran Indonesia (SPI) 2025 adalah melalui penerapan standar QR untuk pembayaran yang dilakukan melalui aplikasi berbasis *server*, seperti *mobile banking* atau dompet digital yang disebut QRIS (Rinaldi et al., 2024).

QRIS merupakan standar nasional untuk pembayaran Kode QR yang dibuat oleh Bank Indonesia untuk memfasilitasi proses pembayaran di Indonesia (Paramitha & Kusumaningtyas, 2023). Aplikasi terkemuka yang digunakan masyarakat di Indonesia antara lain OVO, GoPay, Dana, dan QRIS, yang terintegrasi ke dalam layanan perbankan (M. T. Putri et al., 2023). Tujuan penerapan QRIS dalam perbankan seluler adalah untuk mengembangkan standar kode QR nasional. Sejauh ini, QRIS telah mendapatkan dukungan dari 71 Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran, yang terdiri dari 42 bank, 25 lembaga *non*-perbankan, dan 4 organisasi *switching*. Dukungan ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas biaya

dan efisiensi transaksi pembayaran, mendorong inklusi keuangan di Indonesia, memajukan UMKM, dan mendorong pembangunan ekonomi (Setyarini, 2023). Adapun perkembangan jumlah pengguna QRIS di Indonesia pada tahun 2022 sampai 2025 sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Jumlah Pengguna (User) QRIS di Indonesia

Sumber: ASPI (2025)

Dapat dilihat pada gambar 1.1. Grafik menunjukkan perkembangan total pengguna QRIS tahun 2022 hingga 2025 yang mengalami peningkatan secara konsisten setiap periode. Pada tahun 2022, angka pengguna merangkak naik dari 18 juta di bulan Maret menjadi 21 juta pada Juni, lalu mencapai 25 juta di September dan berakhir di angka 29 juta pada Desember. Tren positif ini semakin menguat sepanjang tahun 2023, di mana jumlah pengguna secara berurutan menyentuh 32 juta pada Maret, 37 juta pada Juni, 42 juta pada September, hingga mencapai 46 juta di penghujung tahun. Memasuki tahun 2024, adopsi layanan ini kian meluas dengan capaian 48 juta

pengguna di bulan Maret, 51 juta di bulan Juni, 53 juta di bulan September, dan berhasil menyentuh angka 55 juta pada Desember. Perkembangan ini diprediksi akan terus berlanjut hingga tahun 2025, dengan jumlah pengguna yang diperkirakan meningkat menjadi 56 juta pada Maret, kemudian 57 juta pada Juni, dan akhirnya mencapai angka 58 juta pada bulan September.

Data terbaru yang dirilis Bank Indonesia per Maret 2025, Generasi Z menyumbang hampir 28% dari total 56,28 juta pengguna aktif QRIS (Ditta, 2025). Secara rinci, jumlah pengguna QRIS dari Generasi Z tercatat mencapai 75,49 juta orang. Sementara generasi milenial menyumbang 69,9 juta pengguna (25,87 persen), generasi X sebanyak 59,12 juta (21,88 persen), baby boomer 31,23 juta (11,56 persen), dan generasi alpha sebanyak 29,9 juta orang (10,88 persen) (Pambudi, 2025). Berdasarkan survei dari GoodStats dan IDN Research Institute, sekitar 38% Generasi Z memilih QRIS karena alasan kepraktisan (63%), kemudahan tanpa tunai (57%), dan sering ada promo menarik (37%) (Arief, 2024). Hasil ini menunjukkan bahwa Generasi Z memiliki kebiasaan konsumtif.

Perilaku konsumtif ini seringkali mendorong individu untuk merasa terdorong untuk memperoleh barang-barang populer yang sedang tren di lingkungan mereka. Siapa pun dapat mengadopsi pola pikir

konsumtif ini, yang menyoroti kecenderungan terhadap pengeluaran yang tidak perlu (Hakim et al., 2023). Perilaku konsumtif mengacu pada situasi di mana seseorang termotivasi untuk membeli produk atau menggunakan layanan semata-mata untuk kesenangan pribadi, mengabaikan keuntungan atau kebutuhan barang atau jasa tersebut (Amelia et al., 2024). Perilaku konsumtif terutama dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu aspek internal dan eksternal. Aspek eksternal meliputi media sosial, gaya hidup, dan tuntutan sosial, sedangkan aspek internal meliputi uang saku, literasi keuangan, dan religiusitas.

Gaya hidup yang berorientasi pada konsumsi dapat menyebabkan orang menjadi hedonis, percaya bahwa harta benda membawa kebahagiaan dan kepuasan. Jika perilaku konsumsi berlanjut dari waktu ke waktu, hal itu dapat berubah menjadi gaya hidup masyarakat (Nurfadilah & Rohmah Maulida, 2023). Saat ini, gaya hidup dianggap sebagai kebutuhan sekunder setelah kebutuhan dasar terpenuhi (Abdullah & Suja'i, 2022). Gaya hidup menggambarkan sebagai pola kehidupan individu atau komunitas, yang tercermin dalam minat, aktivitas, dan opini mereka (Munandar et al., 2024). Orang-orang yang cenderung mengikuti tren dan kemudahan teknologi seringkali kesulitan membedakan antara kebutuhan yang sesungguhnya dan keinginan belaka.

Hal ini menyebabkan gaya hidup modern menjadi faktor kunci yang memengaruhi perilaku konsumtif (Rucita & Dewanti, 2023). Penggunaan QRIS memudahkan masyarakat untuk melakukan berbagai transaksi, baik pembelian barang sehari-hari, pembayaran tagihan, maupun donasi. Namun, kemudahan ini juga berisiko memengaruhi perilaku konsumsi secara negatif jika tidak digunakan dengan bijak, karena metode pembayaran digital seperti QRIS dapat meningkatkan kemudahan bertransaksi sekaligus meningkatkan kemungkinan pembelian impulsif (Sihotang & Listia, 2024). Keberadaan QRIS mendorong kolaborasi antara berbagai pelaku industri fintech melalui penerapan standar pembayaran yang seragam, sehingga berbagai aplikasi pembayaran dapat saling terintegrasi dan melengkapi. Ekosistem ini memungkinkan dompet digital, *platform e-commerce*, serta penyedia layanan keuangan bekerja sama dalam memberikan solusi pembayaran yang lebih komprehensif bagi konsumen.

Salah satu manfaat QRIS adalah efisiensi transaksi, karena proses pembayaran dapat dilakukan dengan cepat dan mudah hanya melalui pemindaian kode QR. Selain itu, QRIS juga menawarkan tingkat keamanan yang tinggi melalui protokol sistem yang ketat, sehingga mampu meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap transaksi digital (Redaksi, 2024). Dalam konteks perbankan syariah, QRIS juga telah

diadopsi secara luas sebagai sarana pembayaran digital yang selaras dengan prinsip-prinsip syariah. Dengan demikian, QRIS memiliki potensi besar sebagai instrumen pembayaran digital yang aman, efisien, dan sejalan dengan prinsip ekonomi syariah (Hakim et al., 2023).

Data Bank Indonesia mencatat bahwa pada triwulan I tahun 2025, transaksi penggunaan QRIS di Provinsi Banten mencapai 218,09 juta transaksi dengan total nominal sekitar Rp19,94 triliun. Transaksi QRIS tersebut dihasilkan dari pedagang atau merchant QRIS di Tangerang yang jumlahnya mencapai 50% dari total merchant QRIS di Banten (Sari, 2025). Kondisi ini mencerminkan tingginya tingkat masyarakat Tangerang terhadap pemanfaatan teknologi digital dalam aktivitas ekonomi sehari-hari. Seiring dengan perkembangan sistem pembayaran digital, penerapan QRIS sebagai alat pembayaran *non-tunai* semakin meluas, termasuk di sektor pasar tradisional dan pasar modern. Berbagai pasar mulai mengadopsi QRIS untuk mempermudah proses transaksi antara pedagang dan konsumen, sejalan dengan meningkatnya preferensi masyarakat terhadap pembayaran *cashless* yang dinilai lebih praktis, cepat, dan aman.

Implementasi QRIS di lingkungan pasar juga menjadi bagian dari upaya digitalisasi ekonomi yang didorong oleh Bank Indonesia guna meningkatkan efisiensi transaksi dan inklusi keuangan. Salah satu pasar

yang telah menerapkan QRIS sebagai alat pembayaran adalah Pasar Modern BSD Tangerang. Penerapan QRIS di pasar ini mendorong pedagang untuk lebih bersemangat dalam menggunakan sistem pembayaran *non-tunai*, didukung oleh kemudahan penggunaan serta meningkatnya permintaan konsumen terhadap transaksi digital. Dampaknya, transaksi pembayaran menggunakan QRIS di Pasar Modern BSD mengalami peningkatan yang signifikan. Berdasarkan data pengelolaan pasar, sejak Desember 2022 hingga Mei 2023 tercatat sebanyak 104.083 transaksi yang dilakukan melalui QRIS. Hal ini menunjukkan bahwa QRIS telah diterima dan digunakan secara aktif oleh pedagang maupun konsumen dalam aktivitas jual beli sehari-hari di Pasar Modern BSD (Mahdi, 2023).

Peneliti merujuk pada beberapa penelitian sebelumnya, seperti penelitian oleh Meilani & Kusuma (2024), Hal ini mengindikasikan bahwa gaya hidup hedonisme berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif generasi Z di kota Denpasar, sedangkan kemudahan penggunaan QRIS tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif generasi Z di kota Denpasar. Artinya, kemudahan akses teknologi pembayaran digital belum tentu mendorong perilaku konsumtif, karena pengguna QRIS mungkin hanya menggunakan kemudahan transaksi tanpa dorongan untuk berbelanja lebih banyak.

Perbedaan dengan penelitian terdahulu terletak pada lokasi penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di Pasar Modern BSD Tangerang, yang merupakan kawasan pusat perbelanjaan ritel modern dengan tingkat mobilitas pengunjung yang tinggi, beragam jenis produk, serta sistem pembayaran *non-tunai* yang telah terintegrasi secara luas, termasuk penggunaan QRIS. Perubahan gaya hidup masyarakat modern yang cenderung konsumtif ditandai dengan meningkatnya orientasi pada tren, kemudahan akses informasi, serta pola belanja yang mengutamakan kepraktisan dan kenyamanan.

Gaya hidup tersebut mendorong individu, khususnya Generasi Z, untuk lebih sering melakukan pembelian sebagai bagian dari pemenuhan kebutuhan sosial dan simbolis. Kondisi ini semakin diperkuat dengan kemudahan bertransaksi melalui QRIS yang memungkinkan proses pembayaran dilakukan secara cepat dan efisien tanpa hambatan uang tunai, sehingga berpotensi meningkatkan intensitas konsumsi. Berdasarkan uraian data dan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Gaya Hidup Dan Manfaat Penggunaan QRIS Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z (Studi Kasus Pasar Modern BSD Tangerang).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Berdasarkan data perkembangan pengguna QRIS di Indonesia tahun 2022–2025, jumlah pengguna mengalami peningkatan yang signifikan, dari 18 juta pengguna pada Maret 2022 menjadi 58 juta pengguna pada September 2025.
2. Data terbaru yang dirilis Bank Indonesia per Maret 2025, Gen Z menyumbang hampir 28% dari total 56,28 juta pengguna aktif QRIS.
3. Berdasarkan survei dari GoodStats dan IDN Research Institute, sekitar 38% Gen Z memilih QRIS karena alasan kepraktisan (63%), kemudahan tanpa tunai (57%), dan sering ada promo menarik (37%).
4. Transaksi di Pasar Modern BSD dengan menggunakan QRIS meningkat tajam. Pengelolaan pasar sejak Desember 2022 sampai dengan Mei 2023 telah menghasilkan sebanyak 104.083 transaksi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, peneliti merasa perlu untuk membatasi masalah dalam penelitian ini. Pembatasan masalah yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada Generasi Z yang menggunakan QRIS di Pasar Modern @Intermoda BSD Tangerang.
2. Penelitian ini berfokus pada variabel gaya hidup dan manfaat penggunaan QRIS terhadap perilaku konsumtif.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah

1. Apakah gaya hidup berpengaruh secara parsial terhadap perilaku konsumtif generasi Z di pasar modern BSD Tangerang?
2. Apakah manfaat penggunaan QRIS berpengaruh secara parsial terhadap perilaku konsumtif generasi Z di pasar modern BSD Tangerang?
3. Apakah gaya hidup dan manfaat penggunaan QRIS berpengaruh secara simultan terhadap perilaku konsumtif generasi Z di pasar modern BSD Tangerang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui seberapa besar pengaruh gaya hidup terhadap perilaku konsumtif pada Generasi Z di pasar modern BSD Tangerang.

2. Mengetahui seberapa besar pengaruh manfaat penggunaan QRIS terhadap perilaku konsumtif pada Generasi Z di pasar modern BSD Tangerang.
3. Mengetahui seberapa besar pengaruh gaya hidup dan manfaat penggunaan QRIS terhadap perilaku konsumtif pada Generasi Z di pasar modern BSD Tangerang.

F. Manfaat Penelitian

Melalui Penelitian ini diharapkan dapat diperoleh manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Akademisi

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan atau sumber referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya serta sebagai data tambahan bagi mahasiswa ataupun peneliti-peneliti lainnya.

b. Bagi Peneliti

Studi ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman, pengalaman, serta memperdalam pengetahuan guna menghadapi kemajuan teknologi.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi acuan dasar peneliti selanjutnya yang berminat untuk meneliti lebih jauh kebiasaan belanja Generasi Z atau menggabungkan faktor relevan lainnya, seperti penggunaan

dompet digital, peran media sosial, tingkat literasi keuangan, maupun aspek religiusitas dalam konteks konsumsi di era digital.

G. Sistematika Pembahasan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang permasalahan yang akan dikaji dan konsep-konsep yang menjadi landasan topik penelitian yang dipilih oleh peneliti. Selain itu, penelitian terdahulu juga berperan dalam membantu mengidentifikasi dan membatasi masalah, merumuskan permasalahan, menetapkan tujuan penelitian, menjelaskan manfaat penelitian, serta menguraikan metode penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini mengulas berbagai literatur yang dikaji guna memberikan konteks mengenai dasar teori. Teori-teori tersebut berperan sebagai landasan bagi para partisipan dalam topik penelitian serta merujuk pada penelitian terdahulu yang relevan. Selain itu, teori-teori ini juga digunakan untuk menyusun kerangka berpikir sekaligus merumuskan hipotesis penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini memaparkan waktu dan tempat dilaksanakannya penelitian, menjelaskan populasi beserta sampel yang dipilih,

menguraikan metode pengumpulan data beserta sumbernya, serta menguraikan teknik analisis yang digunakan dalam proses penelitian.

BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

Bab ini menyajikan uraian tentang objek penelitian, memaparkan hasil pengujian hipotesis, serta menyertakan analisis dari data yang telah dikumpulkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memuat kesimpulan yang merangkum hasil temuan penelitian, menyoroti implikasi dari temuan tersebut, dan memberikan saran bagi penelitian selanjutnya maupun penerapan secara praktis. Di samping itu, bagian daftar pustaka atau referensi menjadi unsur penting dalam skripsi karena memuat seluruh sumber yang digunakan selama proses penulisan.