

# Pengaruh Gaya Hidup Hedonisme dan Kemudahan Penggunaan QRIS Terhadap Perilaku Konsumtif Gen-Z di Kota Denpasar

I Gusti Ayu Ratih Meilani<sup>1</sup>  
Putu Sri Arta Jaya Kusuma<sup>2</sup>

## Abstrak

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini membawa banyak inovasi digital pada sektor keuangan, yakni pada sistem pembayaran yang kini beralih menjadi sistem pembayaran digital yang non-tunai. Riset ini bertujuan untuk mengetahui dampak dari pola hidup hedonisme dan kemudahan penggunaan QRIS dalam mengetahui perilaku konsumtif Gen-Z di Kota Denpasar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Metode sampel *purposive* digunakan dengan jumlah sampel lima puluh orang. Teknik pengumpulan data menggunakan kuisioner Google Form dengan skala Likert. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Gaya Hidup Hedonisme ( $X_1$ ), Kemudahan Penggunaan QRIS ( $X_2$ ), dan variabel terikat adalah Perilaku Konsumtif ( $Y$ ). Kemudian dilakukan uji normalitas, analisis regresi linear berganda, uji  $f$  (simultan), dan uji  $t$  (parsial) dengan program SPSS 27. Hasil studi menunjukkan bahwa Gaya Hidup Hedonisme memengaruhi perilaku konsumtif Gen-Z di kota Denpasar secara signifikan, dan kemudahan penggunaan QRIS tidak memengaruhi perilaku konsumtif Gen-Z.

**Kata Kunci:** gaya hidup hedonisme, kemudahan penggunaan QRIS, perilaku konsumtif.

## Abstract

*The financial sector has reaped significant benefits from today's rapid technology breakthroughs, particularly in the payment system, which is transitioning to a digital non-cash payment system. The aim of this study is to determine how Denpasar City's Gen-Z consumers' behavior is influenced by hedonistic lifestyles and the ease of use of QRIS. This study employs quantitative methodologies. Purposive sampling procedures were used using fifty persons as samples. Data is collected using Google Form questionnaires that employ a Likert scale. The dependent variable in this study is Consumptive Behavior ( $Y$ ), and the independent factors are Hedonistic Lifestyle ( $X_1$ ) and QRIS Ease of Use ( $X_2$ ). The data was then utilized to perform the partial  $t$  test, the simultaneous  $f$  test, multiple linear regression analysis, and the normality test.*

**Keywords:** hedonism lifestyle, ease of use of QRIS, consumptive behavior.

---

<sup>1</sup> Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pendidikan Nasional, email: [ayuratihmeilani31@gmail.com](mailto:ayuratihmeilani31@gmail.com)

<sup>2</sup> Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pendidikan Nasional, email: [sriarta@undiknas.ac.id](mailto:sriarta@undiknas.ac.id)

## PENDAHULUAN

Pesatnya kemajuan teknologi saat ini telah mengubah pola hidup masyarakat. Mayoritas kebutuhan masyarakat kini dipenuhi oleh teknologi, yang juga memudahkan masyarakat dalam menjalankan kegiatan sehari-hari. (Suryaningsih et al., 2023). Sektor keuangan menjadi salah satu yang perlu untuk menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi saat ini. Banyak inovasi digital pada sektor keuangan yang kini hadir di tengah-tengah masyarakat Indonesia, yakni pada sistem pembayaran yang dulunya lebih banyak bertransaksi tunai kini beralih menjadi sistem pembayaran non-tunai atau dalam bentuk digital yang disebut *cashless society*.

*Financial Technology* (Fintech) merupakan perpaduan inventif antara sistem keuangan dan teknologi, untuk membantu individu melakukan transaksi keuangan (Afriani & Yanti, 2023). Pemilik layanan pembayaran digital terus meningkatkan sistem pembayaran mereka seiring dengan munculnya sistem pembayaran non-tunai yang semakin canggih (Laloan et al., 2023). Ekosistem pembayaran digital di Indonesia sudah bertransformasi pesat dalam 20 tahun terakhir. Perkembangan pembayaran digital didorong oleh pertumbuhan ekonomi yang cepat dan pesatnya adopsi *smartphone*. Paradigma tentang kebiasaan sistem pembayaran telah dirubah karena pandemi COVID-19. Permintaan akan transaksi non-tunai meningkat karena keinginan untuk menghindari kontak fisik. Kemajuan teknologi yang tak terbatas ini memudahkan masyarakat untuk melakukan hal-hal untuk memenuhi kebutuhan mereka (Kusmiati & Kurnianingsih, 2022).

Bank Indonesia memperkenalkan QRIS pada tahun 2019, yaitu wadah tunggal yang mendukung berbagai metode pembayaran dengan satu kode QR. Gubernur Bank Indonesia Perry Warjiyo mengatakan, transaksi *Quick Response Code Indonesia Standard* meningkat pada April 2024 sebesar 175,44% year over year. Tercatat 48,12 juta pengguna QRIS dan 31,61 juta merchant yang mayoritas merupakan merchant UMKM. *Digital payment* sendiri membuat proses transaksi menjadi lebih mudah dan efisien yang kini sangat digemari dikalangan masyarakat. Mayoritas masyarakat Indonesia memilih QRIS dalam bertransaksi karena dianggap lebih praktis dalam melakukan pembayaran. Cukup memindai satu QR code dari aplikasi platform fintech di *smartphone* dan pembayaran pun menjadi lebih mudah serta tentunya aman (Kusmiati & Kurnianingsih, 2022). Namun, terdapat pula dampak negatifnya dari kemudahan dan kepraktisan yang dimiliki, yaitu kecenderungan pengguna untuk boros pada perilaku konsumsi (Dewi et al., 2021). Namun meskipun begitu, berdasarkan dari data Bank Indonesia mengenai QRIS di atas, diprediksikan bahwa penggunaan platform pembayaran digital diprediksikan akan semakin bertambah seiring perkembangan zaman.

## Generasi Z

Generasi yang akrab disebut dengan Gen-Z ini lahir di rentang tahun 1997 hingga 2012. Gen-Z ini tumbuh di era teknologi dan digital. Hal ini mempengaruhi pada gaya hidup dan perilaku konsumsi mereka (Adinda, 2022). Media sosial kerap kali menampilkan gaya hidup mewah dan konsumtif, sehingga mendorong Generasi Z ini untuk meniru gaya hidup tersebut. Generasi Z sudah sangat familiar dengan platform *e-commerce* dan pembayaran digital, yang memudahkan mereka untuk bertransaksi (Nurhaeni & Soleha, 2023). Dengan hadirnya QRIS, Gen-Z dapat melakukan transaksi mudah dan cepat, walaupun tidak membawa *cash* maupun kartu debit/kredit. Selain itu, banyak diskon dan promosi yang ditawarkan khusus untuk pengguna QRIS, yang dapat mendorong Generasi Z untuk melakukan *impulsive buying* untuk mengikuti tren saat ini.

## **Gaya Hidup Hedonisme**

Menurut Asisi, (2020) Pendapat, aktivitas, dan minat seseorang dikenal sebagai gaya hidup. Artinya, pola hidup seseorang biasanya ditentukan oleh aktivitasnya sehari-hari, apa yang dipikirkan, segala sesuatu di sekitarnya, seberapa besar perhatian dia terhadap hal-hal tersebut, serta bagaimana dia melihatnya dari perspektif dirinya sendiri dan dunia luar. Globalisasi dan perkembangan teknologi saat ini turut mempengaruhi perubahan nilai-nilai kehidupan manusia (Rahmat et al., 2020). Pesatnya perkembangan dunia industri dan keuangan, telah mempermudah perolehan barang dalam jumlah besar dan mempermudah transaksi melalui pembayaran non-tunai. Hal ini membuat masyarakat memiliki kesempatan yang tinggi untuk mencoba opsi yang tersedia sehingga membentuk pola hidup hedonis. Hedonisme adalah gaya hidup yang mengutamakan kenikmatan dan kepuasan diri. Sebagian besar generasi Z cenderung menjalani gaya hidup hedonis, karena kemudahan dan kecepatan untuk mendapatkan berbagai macam barang dan jasa melalui teknologi. Gaya hidup dinamis Generasi Z ditandai dengan kurangnya kepedulian terhadap masa depan dan hanya berfokus pada masa kini (Widiantari et al., 2023).

## **Kemudahan Penggunaan**

Kemudahan adalah penilaian seseorang sebelum mengambil keputusan. Seseorang akan menggunakan teknologi jika mereka berpikir bahwa teknologi itu mudah digunakan (Nugraha & Prabawa, 2024). Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) mengembangkan kode QR standar yang dikenal sebagai QRIS untuk meningkatkan efisiensi sistem pembayaran Indonesia (Rahmi et al., 2023). Bank Indonesia mengawasi implementasi QRIS melalui Peraturan Anggota Dewan Gubernur (PADG) No.21/18/2019, yang menetapkan bahwa semua penyelenggara jasa sistem pembayaran untuk menerapkan standar QRIS menjadi sistem pembayaran internasional. Banyak pengguna termasuk Gen-Z berpendapat bahwa QRIS memudahkan mereka dalam melakukan transaksi. Kemudahan penggunaan QRIS dalam bertransaksi ini diyakini akan menjadi pengaruh timbulnya perilaku konsumtif, khususnya bagi Generasi Z yang terbiasa dengan teknologi digital dan gaya hidup *cashless*.

## **Perilaku Konsumtif**

Perilaku konsumtif adalah tindakan yang dilakukan secara impulsif dan tanpa alasan yang menyebabkan pemborosan dan inefisi ketidakefektifan biaya (Asisi, 2020). Menurut (Safira et al., 2023) Perilaku ini dilakukan oleh individu yang secara konsisten menempatkan keinginan di atas kebutuhan dalam proses konsumsinya dan cenderung berlebihan dalam memenuhinya. Hal ini menimbulkan inefisiensi antara keinginan dan daya beli, sehingga menimbulkan pemborosan. Ketika seseorang membeli barang dan jasa semata-mata untuk memenuhi keinginan dan harapan mereka daripada untuk memenuhi kebutuhan dasar mereka, itu disebut konsumsi irasional dan kompulsif. Kemajuan teknologi di bidang keuangan, teknologi, dan komunikasi memungkinkan Gen-Z untuk secara bebas mendapatkan informasi tentang barang dan jasa yang diinginkan, sehingga lebih mudah bagi mereka untuk terpengaruh dalam berperilaku konsumtif (Yoesoef, 2023). Kenyataan yang peneliti jumpai saat ini adalah Generasi Z yang menerapkan gaya hidup hedonisme dan perilaku konsumtif untuk mengikuti apapun yang *up to date* saat ini di lingkungannya.

## **Teori Perilaku Terencana**

Ajzen menciptakan Teori Perilaku Terencana ini pada tahun 1991. Menurut teori ini perilaku seseorang dapat dijelaskan oleh sikap, norma, subjektivitas, dan tingkat kontrol mereka. Gaya hidup Generasi Z yang dinamis ditandai dengan kurangnya kepedulian terhadap

masa depan dan terfokus pada masa kini (Sanny et al., 2023). Mereka takut tertinggal tren saat ini dan percaya bahwa hidup ini singkat dan segala sesuatu harus dimanfaatkan selagi masih ada. Selain itu, hadirnya QRIS berdampak pada perilaku konsumtif generasi Z dengan transaksi yang lebih mudah, yang mendorong pembelian impulsif. Tercatat bahwa Generasi Z merupakan mayoritas pengguna sistem pembayaran non-tunai saat ini. Untuk menghindari perilaku konsumtif, generasi Z sebenarnya memiliki kendali penuh atas hal positif dan negatif dari transaksi (Fietroh, 2023).

### **Teori Hierarki Kebutuhan Maslow**

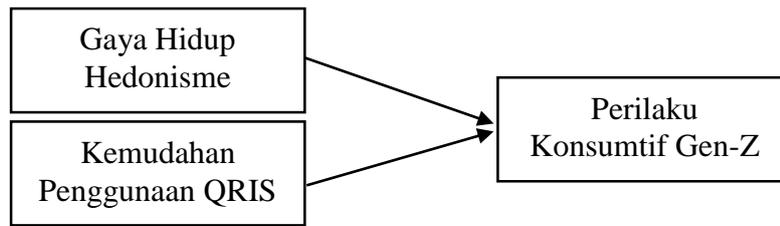
Maslow dalam teori ini menyatakan bahwa “setiap individu berusaha memenuhi tingkat kebutuhan yang dimiliki, mulai dari kebutuhan paling dasar hingga kebutuhan yang paling tinggi”. Tingkat kebutuhan paling rendah yang tidak terpenuhi akan mendorong perilaku seseorang (Pakpahan, 2024). Seseorang akan terdorong agar memenuhi kebutuhan di tingkat hierarki yang lebih atas setelah cukup memenuhi tingkat kebutuhan yang lebih bawah (Pravitasari & Fauziyah, 2023). Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, maka diperlukan pertimbangan individu yang rasional atau irasional untuk membeli suatu produk. Seseorang dikatakan bertindak rasional ketika mereka memprioritaskan kebutuhan. Sedangkan, seseorang akan disebut bertindak irasional jika mereka memprioritaskan keinginan, Tindakan ini yang mengarah pada perilaku konsumtif.

### **Penelitian Terdahulu**

Dalam penelitian “Pengaruh Economic Literacy, Penggunaan Uang Elektronik, Dan Lifestyle Terhadap Perilaku Konsumtif Masyarakat Indonesia (Kasus Anggota Kelompok Berburusale Pada Telegram)” yang dilakukan oleh (Rahmawati et al., 2023) didapatkan hasil bahwa gaya hidup dan penggunaan uang elektronik berdampak positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif. Riset lain, yang dilakukan oleh (Herlizah & Subali, 2023) berjudul “Pengaruh Penggunaan Dompet Digital Terhadap Perilaku Konsumtif Masyarakat Kelurahan Cakung Timur, Kecamatan Cakung, Jakarta Timur” menunjukkan hasil bahwa penggunaan dompet digital memengaruhi perilaku konsumtif secara positif dan signifikan. Dari kedua penelitian terdahulu yang meneliti terakit gaya hidup dan penggunaan QRIS terhadap perilaku konsumtif, dapat disimpulkan bahwa gaya hidup dan penggunaan QRIS mempengaruhi perilaku konsumtif.

Berdasarkan latar belakang ini, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Gaya Hidup Hedonisme dan Kemudahan Penggunaan QRIS Terhadap Perilaku Konsumtif Gen-Z di Kota Denpasar**”. Riset ini bertujuan untuk mengetahui perilaku konsumtif pada Generasi Z yang menggunakan *digital payment* dalam kehidupan sehari-harinya. Penelitian ini menggunakan variabel yang lebih spesifik dan lokasi responden yang berbeda dibandingkan penelitian terdahulu. Peneliti meyakini selain gaya hidup hedonisme, juga dengan adanya peningkatan penggunaan QRIS terutama di kalangan Gen-Z maka akan mempengaruhi perilaku konsumtif mereka.

Oleh sebab itu, dapat dikatakan bahwa gaya hidup hedonisme dan kemudahan penggunaan QRIS dapat mempengaruhi seseorang untuk berperilaku konsumtif. Cara Gen-Z dalam menggunakan uang cenderung mengarah ke perilaku konsumtif. Dengan demikian, hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh gaya hidup hedonisme dan kemudahan penggunaan QRIS terhadap perilaku konsumtif Gen-Z.



Gambar 1. Kerangka Penelitian

## METODE PENELITIAN

Riset ini menggunakan metode kuantitatif. Untuk mengidentifikasi hubungan sebab dan akibat antar variabel, desain penelitian ini menggunakan tipe eksplanatori kausal dan hasil pengolahan data dijelaskan secara deskriptif. Variabel independen yang digunakan, yakni gaya hidup hedonis dan kemudahan penggunaan QRIS, sementara variabel dependennya adalah perilaku konsumtif Gen-Z. Populasi pada riset ini adalah Generasi Z di kota Denpasar yang memakai *digital payment* berjumlah 329 orang dengan sampel sebanyak 50 orang.

Teknik pengumpulan sampelnya adalah *purposive* sampling. Metode untuk mengumpulkan data melalui kuisioner google form dengan menggunakan skala likert untuk setiap kategori. Berikut instrumen yang terdapat dalam kuisioner penelitian ini:

- I. Bagian 1: Data demografis responden (nama, jenis kelamin, umur)
- II. Bagian 2: Pertanyaan terkait variabel gaya hidup hedonisme ( $X_1$ )
- III. Bagian 3: Pertanyaan terkait variabel kemudahan penggunaan QRIS ( $X_2$ )
- IV. Bagian 4: pertanyaan terkait variabel perilaku konsumtif ( $Y$ )

Tabel 1. Skor Skala Likert

Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Kuisioner penelitian ini sudah diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum disebarkan ke seluruh responden untuk memastikan bahwa instrument dalam kuisioner dapat mengukur variabel secara akurat dan konsisten. Dalam penelitian, analisis regresi linier berganda, uji normalitas, uji f (simultan), dan uji t (parsial) digunakan untuk memeriksa data kuisioner. Semua metode analisis data menggunakan program Windows SPSS 27.0.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah nilai residu dari model regresi memiliki distribusi yang normal dan menetapkan jenis uji statistik yang akan digunakan dalam penelitian ini.

**Tabel 2. Grafik Uji Normalitas**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
			Unstandardized Predicted Value
N			50
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	14.1800000	
	Std. Deviation	2.87866343	
Most Extreme Differences	Absolute	.100	
	Positive	.082	
	Negative	-.100	
Test Statistic			.100
Asymp. Sig. (2-tailed) <sup>c</sup>			.200 <sup>d</sup>
Monte Carlo Sig. (2-tailed) <sup>e</sup>	Sig.	.230	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.219
		Upper Bound	.241
a. Test distribution is Normal.			
b. Calculated from data.			
c. Lilliefors Significance Correction.			
d. This is a lower bound of the true significance.			
e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 299883525.			

Sumber: data olah SPSS 27, 2024

Berdasarkan hasil uji normalitas dapat diketahui bahwa persyaratan normalitas dalam model regresi telah dipenuhi, karena nilai Asymp.Sig (2-tailed) menunjukkan nilai 0,200 lebih besar dari 0,05.

### Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linear berganda digunakan untuk menguji bagaimana lebih dari satu variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen.

**Tabel 3. Analisis Regresi Linear Berganda**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-.045	4.054		-.011	.991
	X1	1.034	.181	.649	5.699	.000
	X2	-.040	.161	-.028	-.248	.806

a. Dependent Variable: Y

Sumber: data olah SPSS 27, 2024

Berdasarkan hasil pengujian, berikut persamaan regresinya:

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2$$

$$Y = -0,045 + 1,034 X_1 - 0,040 X_2$$

Dari persamaan di atas dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- Nilai konstanta ( $\alpha$ ) adalah  $-0,045$ , yang menunjukkan bahwa perilaku konsumtif sebesar  $0,045$  tanpa adanya variabel independen.
- Nilai koefisien regresi  $\beta_1$  variabel Gaya Hidup Hedonisme ( $X_1$ ) adalah  $1,034$ , yang menunjukkan nilai yang positif. Artinya, perilaku konsumtif akan meningkat sebesar  $1,034$  dengan kenaikan sebesar  $1,00\%$ .
- Nilai koefisien regresi  $\beta_2$  variabel Kemudahan Penggunaan QRIS ( $X_2$ ) adalah  $-0,040$  menunjukkan nilai yang negatif. Artinya, perilaku konsumtif menurun sebesar  $-0,040$  jika terjadi peningkatan sebesar  $1,00$ .

### Uji F (Simultan)

Berdasarkan nilai signifikansi kurang dari  $0,05$ , uji f (simultan) digunakan untuk mengetahui apakah semua variabel independen mempengaruhi variabel dependen secara bersamaan.

**Tabel 4. Uji F (Simultan)**

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	406.048	2	203.024	16.643	.000 <sup>b</sup>
	Residual	573.332	47	12.199		
	Total	979.380	49			
a. Dependent Variable: Y						
b. Predictors: (Constant), X2, X1						

Sumber: data olah SPSS 27, 2024

Tabel di atas menunjukkan bahwa hipotesis diterima atau kedua variabel independen mempengaruhi variabel dependen secara bersamaan. Nilai Sig. adalah  $0,000 < 0.05$ .

### Uji t (Parsial)

Dengan asumsi nilai signifikansi kurang dari 0,05, uji t digunakan untuk menentukan apakah variabel independen berdampak secara parsial pada variabel dependen.

**Tabel 5. Uji t (Parsial)**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-.045	4.054		-.011	.991
	X1	1.034	.181	.649	5.699	.000
	X2	-.040	.161	-.028	-.248	.806
a. Dependent Variable: Y1						

Sumber: data olah SPSS 27, 2024

Berdasarkan hasil uji t (parsial) di atas, dapat disimpulkan bahwa:

- Variabel Gaya Hidup Hedonisme ( $X_1$ ) mempengaruhi Perilaku Konsumtif (Y), dengan nilai t 5.699 dan nilai signifikansi sebesar  $0.000 < 0.05$ .
- Variabel Kemudahan Penggunaan QRIS ( $X_2$ ) menunjukkan nilai t sebesar  $-0,248$  dan nilai signifikansi sebesar  $0.806 > 0.05$ , artinya Kemudahan Penggunaan QRIS ( $X_2$ ) tidak berpengaruh terhadap Perilaku Konsumtif (Y).

### Pembahasan

#### Pengaruh Gaya Hidup Hedonisme Terhadap Perilaku Konsumtif

Gaya Hidup Hedonisme berpengaruh secara positif signifikan terhadap Perilaku Konsumtif Gen-Z di kota Denpasar. Hal ini mengindikasikan bahwa perilaku konsumtif Gen-Z akan semakin dipengaruhi oleh tingginya tingkat hedonisme dalam gaya hidup mereka. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa Gen-Z cenderung lebih senang pada barang maupun aktivitas yang trendi saat ini dan bersedia untuk mengeluarkan lebih banyak uang untuk hal tersebut.

Temuan penelitian ini sejalan dengan temuan peneliti lain, seperti (Rahmawati et al., 2023) yang menunjukkan bahwa gaya hidup memiliki dampak positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif.

#### Pengaruh Kemudahan Penggunaan QRIS Terhadap Perilaku Konsumtif

Perilaku Konsumtif Gen Z di kota Denpasar tidak terpengaruh secara signifikan oleh Kemudahan Penggunaan QRIS. Hal ini menunjukkan, meskipun saat ini Gen-Z cenderung lebih menyukai transaksi non tunai menggunakan QRIS, namun hal tersebut tidak mempengaruhi sikap konsumtif mereka. Seseorang menggunakan QRIS hanya untuk

merasakan kepuasan, kemudahan dan manfaatnya saja. Jika tidak ingin melakukan transaksi pembelian, maka tidak akan menggunakan QRIS. Sehingga kemudahan penggunaan QRIS tidak akan mempengaruhi tingkat konsumsi seseorang. Adanya kemudahan teknologi dalam dunia keuangan dan transaksi ini tidak serta merta membawa pengaruh negatif pada kehidupan Gen-Z.

Hasil penelitian ini tidak mendukung penelitian dari (Herlizah & Subali, 2023) yang menyatakan bahwa dompet digital mempengaruhi perilaku konsumtif secara positif dan signifikan. Namun, temuan penelitian lainnya mendukung hasil penelitian ini, yaitu Yudiana, 2023 yang menunjukkan hasil bahwa penggunaan QRIS tidak berpengaruh terhadap perilaku konsumtif.

## **SIMPULAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Gaya Hidup Hedonisme berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap Perilaku Konsumtif Gen-Z di kota Denpasar.
2. Kemudahan Penggunaan QRIS berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap Perilaku Konsumtif Gen-Z di kota Denpasar.
3. Gaya Hidup Hedonisme dan Kemudahan penggunaan QRIS berpengaruh secara simultan terhadap Perilaku Konsumtif Gen-Z di kota Denpasar.

### **Keterbatasan Penelitian**

Adapun keterbatasan dalam penelitian ini adalah:

1. Model penelitian ini hanya menggunakan 2 variabel, yaitu gaya hidup hedonism dan kemudahan penggunaan QRIS untuk melihat dan menganalisis perilaku konsumtif Gen – Z.
2. Lokasi dan responden penelitian hanya pada Generasi Z di kota Denpasar yang menggunakan *digital payment*.
3. Butir-butir pernyataan kuesioner mungkin tidak dimengerti oleh responden, atau responden mungkin tidak menjawab kuesioner dengan serius.

### **Implikasi Penelitian**

Riset ini menemukan faktor seperti gaya hidup yang memengaruhi perilaku konsumtif Gen Z dan membantah faktor kemudahan penggunaan QRIS sebagai pemicu perilaku konsumtif.

### **Saran**

Berdasarkan hasil simpulan di atas, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Mengingat bahwa banyak faktor yang dapat mempengaruhi perilaku konsumtif, peneliti selanjutnya mungkin perlu memasukkan variabel tambahan untuk menguji pengaruh mereka terhadap perilaku tersebut.
2. Diharapkan peneliti selanjutnya untuk memperluas lokasi dan cakupan penelitian dan serta menggunakan jumlah sampel yang lebih besar untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat.
3. Kepada Gen-Z diharapkan dapat menjaga gaya hidup, menghindari pemborosan, dan mengontrol pengeluaran untuk menghindari dan meminimalisir perilaku yang konsumtif. Serta, lebih mempertimbangkan kebutuhan dibandingkan keinginan untuk mengikuti trend masa kini.

## REFERENSI

- Adinda, M. (2022). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Gen-Z Dalam Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Sebagai Teknologi Pembayaran Digital. *Contemporary Studies In Economic, Finance And Banking*, 1(1), 167–176. <https://doi.org/10.21776/csefb.2022.01.1.14>
- Afriani, S., & Yanti, R. T. (2023). The Influence Of Digital Payment On Consumptive Behavior (Case Study Students of the Faculty Economics, UNIVED Bengkulu). *International Journal of Economics, Business and Accounting Research (IJEBAR)*, 9(1).
- Asisi, I. (2020). Pengaruh Literasi Keuangan, Gaya Hidup Dan pengendalian Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Pasir Pengaraian. *COSTING:Journal of Economic, Business and Accounting*, 2(1), 107–118. <http://journal.upp.ac.id/index.php/Hirarki>
- Dewi, L. G. K., Herawati, N. T., & Adiputra, I. M. P. (2021). Penggunaan E-Money Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Yang Dimediasi Kontrol Diri. *EKUITAS (Jurnal Ekonomi Dan Keuangan)*, 5(1), 1–19. <https://doi.org/10.24034/j25485024.y2021.v5.i1.4669>
- Fietroh, M. N. (2023). The Impact of Financial Literacy, Financial Technology, and Financial Behavior on Generation Z Financial Inclusion. *Iconic Research and Engineering Journals*, 7(1), 299–307.
- Haq, M. Z., Handoko, L. H., & Rasyid, A. A. (2023). Analysis of the Influence of Perceived Benefits, Easiness and Risk on Students' Interest in Using QRIS. *Journal of Business Management and Islamic Banking*, 02(2), 189–210. <https://doi.org/10.14421/jbmib.v2i2.2075>
- Herlizah, N., & Subali, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Dompot Digital Terhadap Perilaku Konsumtif Masyarakat Kelurahan Cakung Timur, Kecamatan Cakung, Jakarta Timur. *Efektor*, 10(2), 253–262. <https://doi.org/10.29407/e.v10i2.20661>
- Khairat, M., Yusri, N. A., & Yuliana, S. (2018). Hubungan Gaya Hidup Hedonis Dengan Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswi. *Al-Qalb : Jurnal Psikologi Islam*, 10(2), 130–138.
- Kusmiati, D., & Kurnianingsih, H. (2022). Perilaku Konsumtif Mahasiswa: SEberapa Besar Peran Financial Literacy, Life Style, E-Money, Dan Self Control? *Jurnal Ilmiah Edunomika*, Vol. 6(No. 2), 1–13. <https://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/jie/article/view/4977>
- Laloan, W. T. J., Wenas, R. S., & Loindong, S. S. R. (2023). Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat, Dan Risiko Terhadap Minat Pengguna E-Payment QRIS Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado. *Jurnal EMBA*, 11(2), 375–386.
- Lau, E. A., & Kulsum, U. (2023). Becoming a Cashless Society: The Role of QRIS from the Z-Generation Student's Perspective. *JASF: Journal of Accounting and Strategic Finance*, 6(1), 172–191. <http://jasf.upnjatim.ac.id>
- Maharani, P. R. (2023). The Effect of Using GoPay Digital Wallet On Consumptive Behavior Of Bandung State Polytechnic Students. *International Journal Administration, Business & Organization*, 4(3), 58–70. <https://doi.org/10.61242/ijabo.23.273>
- Marvelino, Y. F., Prayogi, N. A., Saifulloh, Y. W., Prakosa, A. S., Permana, G. S., Meliana, P., Sari, A. F., & Pratiwi, L. D. (2023). Pengaruh Literasi Ekonomi dan Gaya Hidup terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Jurusan Akuntansi UNNES 2023. *Jurnal Potensial*, 2(2), 136–144. <http://jurnalilmiah.org/journal/index.php/potensial>
- Nugraha, A. I., & Prabawa, S. A. (2024). Financial Literacy, Ease Of Use, And Benefits Of Using The Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS). *COSTING:Journal of Economic, Business and Accounting*, 7(3), 2597–5234.
- Nurhaeni, & Soleha, E. (2023). Analisis Pengaruh Literasi Keuangan, Kemudahan Penggunaan dan Gaya Hidup terhadap Minat Generasi Z dalam Menggunakan Dompot Digital (Go-

- Pay). *JPEK (Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Kewirausahaan)*, 7(1), 36–48. <https://doi.org/10.29408/jpek.v7i1.12295>
- Pakpahan, D. R. (2024). Does Financial Literacy Affect the Use of Cashless Payment among Gen Z in Medan City. *International Journal of Economics, Business and Innovation Research*, 03(01), 387–404. <https://www.e-journal.citakonsultindo.or.id/index.php/IJEBIR/article/view/718%0Ahttps://www.e-journal.citakonsultindo.or.id/index.php/IJEBIR/article/download/718/585>
- Pravitasari, E., & Fauziyah, A. (2023). The Influence of Lifestyle, Perceived Convenience, and Promotion on The Decision to Use Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS). *Return: Study of Management, Economic and Bussines*, 2(8), 784–794. <https://doi.org/10.57096/return.v2i8.131>
- Pasamba, E.M. and Killay, T., 2023. Study of Economic Potential in Fishing Communities. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), pp.5300-5307.
- Rahmat, A., Asyari, & Puteri, H. E. (2020). Pengaruh Hedonisme dan Religiusitas Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *EKONOMIKA SYARIAH: Journal of Economic Studies*, 4(1). <https://doi.org/10.30983/es.v4i1.3198>
- Rahmawati, T., Nurjanah, S., & Sariwulan, R. T. (2023). Pengaruh Economic Literacy, Penggunaan Uang Elektronik, Dan Lifestyle Terhadap Perilaku Konsumtif Masyarakat Indonesia (Kasus Anggota Kelompok Berburusale pada Telegram). *TRANSEKONOMIKA: Akuntansi, Bisnis Dan Keuangan*, 3(1), 248–257. <https://transpublika.co.id/ojs/index.php/Transekonomika>
- Rahmi, N., Kurniati, & Kusmiati, H. (2023). Analisis Intention to Use dalam Penggunaan QRIS Sebagai Digital Payment bagi Mahasiswa. *Journal Computer Science and Information Systems: J-Cosys*, 3(2), 77–86. <https://doi.org/10.53514/jco.v3i2.413>
- Rohmaniyah, F. A., Asiyah, S., & Afi, R. (n.d.). Pengaruh Gaya Hidup, e-WOM, Dan Cashless Society Terhadap Keputusan Dalam Penggunaan Sistem Pembayaran QRIS (Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Angkatan 2019 Universitas Islam Malang). *E – Jurnal Riset Manajemen*, 12(2), 2096–2105.
- Safira, R., Sugianto, & Harahap, R. D. (2023). Pengaruh Kepercayaan, Kemudahan, dan Manfaat Digital Payment Sebagai Alat Pembayaran Terhadap Perilaku Konsumtif Individu Dengan Digital Savvy Sebagai Variabel Moderating. *Al-Kharaj: Jurnal Ekonomi, Keuangan & Bisnis Syariah*, 5(6), 2859–2878. <https://doi.org/10.47467/alkharaj.v5i6.3694>
- Sanny, L., Chandra, G. R., Chelles, K., & Santoso, L. A. (2023). The Impulse Buying of Gen Z When Using E-Wallet in Indonesia. *Journal of Applied Engineering and Technological Science*, 5(1), 88–100. <https://doi.org/10.37385/jaets.v5i1.2600>
- Suryaningsih, Chulsum, U., & Fadhilah, N. (2023). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Mobile Payment Quick Responde Code (QRIS) Sebagai Alat Transaksi Digital Generasi Z. *SEIKO: Journal of Management & Business*, 6(2), 245–252.
- Widiantari, K. S., Mahadewi, I. A. G. D. F., Suidarma, I. M., & Arlita, I. G. A. D. (2023). Pengaruh Literasi Keuangan, E-Money dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Keuangan Generasi Z Pada Cashless Society. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, Dan Akuntansi)*, 7(3), 429–447.
- Yoesoef, Y. M. (2023). The Quick Respond Indonesian Standard (QRIS) Performance: Evidence from “Z Generation” Group. *International Journal of Educational Review, Law and Social Sciences*, 3(3), 905–916. <https://radjapublika.com/index.php/IJERLAS>
- Yudiana, A. A. (2023). Pengaruh Penggunaan QRIS, Pendapatan, Tabungan Dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif. *Contemporary Studies In Economic, Finance And Banking*, 2(4), 739–746.