

Pengaruh Ketersediaan, Efektivitas dan Kemudahan Penggunaan Qris terhadap Keputusan Pembelian serta Dampaknya Bagi Karakter Generasi Muda

Nurdiana FI^{*1}, Imam Baidlowi², Yuliasnita Verlandes³, Agoes Hadi Purnomo⁴,
Adhe Sarah⁵

¹⁻⁵ Universitas Islam Majapahit, Indonesia

diana.fe@unim.ac.id¹, imambaidlowi@unim.ac.id², yuliasnitaverlandes@unim.ac.id³, ahp@unim.ac.id⁴,
adhesarah77@gmail.com⁵

Alamat : Jalan Raya Jabon KM 0.7 Kecamatan Mojoanyar, Kabupaten Mojokerto

Korespondensi penulis: diana.fe@unim.ac.id*

Abstrack. *The new era of digitalization created by humans has touched various aspects including transaction payment methods. With digital payments, humans make payments with just one scan. Bank Indonesia, in collaboration with ASPI, launched digital payment Qris in 2020. Qris was initially a payment solution during the pandemic that was accepted by the public and is still widely used today. Including the younger generation, they often use Qris to make payments. This research aims to identify the influence of the availability, effectiveness and ease of use of Qris on purchasing decisions and its impact on the character of the younger generation. Using the quantitative SAM PLS method and qualitative literature study, the research took samples of student members of the GMNI organization who met the criteria. The results of data processing showed that the variables of availability, effectiveness and ease of use of Qris had a positive and significant effect on purchasing decisions. The impact of using Qris for the younger generation is a shift in disciplined, independent and responsible character due to the ease of payment facilities which gives rise to consumer behavior. This can be handled with supervision and character education starting at the family, school, community and government levels. By synergizing together, a strong character can be built in the younger generation, able to answer problems and be of benefit to the wider community*

Keywords: *Digitalization, Qris, Convenience, Character*

Abstrak. Digitalisasi era baru yang diciptakan manusia telah menyentuh berbagai aspek termasuk pada metode pembayaran transaksi. Dengan digital payment manusia melakukan pembayaran cukup dengan sekali scan. Bank Indonesia bekerja sama dengan ASPI mengeluarkan digital payment Qris ditahun 2020. Qris awalnya adalah solusi pembayaran dimasa pandemi yang diterima masyarakat sehingga tetap ramai digunakan hingga kini. Termasuk generasi muda kerap menggunakan Qris untuk melakukan pembayaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh ketersediaan, efektivitas dan kemudahan penggunaan Qris terhadap keputusan pembelian serta dampaknya terhadap karakter generasi muda. Dengan menggunakan metode kuantitatif SAM PLS dan kualitatif studi pustaka penelitian mengambil sampel mahasiswa anggota organisasi GMNI yang memenuhi kriteria. Hasil pengolahan data di peroleh bahwa variabel ketersediaan, efektivitas dan kemudahan penggunaan Qris berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan pembelian. Dampak dari penggunaan Qris bagi generasi muda adalah adanya pergeseran karakter disiplin, mandiri dan bertanggungjawab karena adanya kemudahan fasilitas pembayaran yang menimbulkan perilaku konsumtif. Hal tersebut bisa di tangani dengan adanya pengawasan dan pendidikan karakter mulai di lingkup keluarga, sekolah, masyarakat dan pemerintah. Dengan bersinergi bersama akan bisa dibangun karakter generasi muda yang tangguh mampu menjawab permasalahan dan bermanfaat bagi masyarakat luas.

Kata kunci : Digitalisasi, Qris, Kemudahan, Karakter

1. LATAR BELAKANG

Peradaban baru diciptakan manusia karena dorongan untuk hidup lebih praktis, efektif dan efisien. Dengan berbagai kemudahan diharapkan hidup manusia lebih berkualitas dan lebih bahagia. Digitalisasi merupakan era baru yang perlu di ikuti oleh ritme kehidupan manusia jika tidak ingin ketinggalan. Disegala aspek telah tersentuh oleh digitalisasi mulai dari aktivitas

manusia mulai tidur sampai tidur kembali. Tak terkecuali berkaitan dengan sistem pembayaran, manusia mencari sisi praktis yang mempermudah proses pembayaran sehingga tidak terbatas dengan permasalahan teknis misal adanya uang kembalian. Dengan digital payment transaksi tidak perlu waktu lama dan tanpa menggunakan uang cash karena pembayaran bisa dilakukan dengan menggunakan smartphone pribadi yang sudah support dengan aplikasi. Digital payment merupakan metode pembayaran yang merubah pembayaran manual yang menggunakan uang tunai dan kartu fisik menjadi pembayaran non tunai dan tanpa kartu. Salah satu metode digital payment adalah dengan menggunakan kode QR (*Quick Response*).

Bank Indonesia mengeluarkan kebijakan pemberlakuan standar kode QR dalam proses pembayaran sebagai teknologi digital payment dengan cara scan kode QR atau biasa disebut dengan *Quick Response Code Indonesia Standard* (QRIS). Bersama dengan ASPI (Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia) Bank Indonesia menginovasi sistem pembayaran dengan memunculkan Qris yang diterbitkan pada tanggal 1 Januari 2020. Pada awalnya Qris muncul sebagai solusi pembayaran di era pandemi sehingga memperkecil adanya kontak langsung antara penjual dan pembeli. Melihat efektivitas metode ini maka Qris masih digunakan hingga sekarang. Qris telah terkoneksi dan menyediakan kode QR nya untuk semua operator bank maupun non bank tersedia pada berbagai kalangan mulai dari toko rumahan, mercant, warung, tempat donasi, toko level sedang sampai swalayan besar. Dengan moto yang mudah di ingat masyarakat luas Universal, Gampang, Untung, langsung (UNGGUL) Qris tetap diterima masyarakat hingga saat ini. Sesuai data dari ASPI di tahun 2022 bulan Desember Qris telah digunakan oleh sekitar 28,76 juta pengguna dan meningkat 4,6% dibanding pengguna pada bulan November 2022 hal tersebut tumbuh 92,5% dibanding awal tahun 2021. ASPI menyampaikan data bahwa pada akhir tahun Desember 2022 terdapat 23,97 juta pedagang yang melayani transaksi dengan Qris meningkat 5% secara bulanan dan bertumbuh 58,2% dibanding posisi awal tahun 2022. Qris terbukti telah memudahkan berbagai kalangan dalam bertransaksi dan memperbesar minat pengguna baru untuk mulai menggunakannya.

Di sisi lain setiap hal baru akan membawa dampak bagi penggunanya, tak terkecuali penggunaan Qris. Dampak positif dan negatif akan muncul secara bersamaan, yang perlu diwaspadai bahwa dampak negatif akan lebih dominan terlebih terkait pembentukan karakter generasi muda atau yang umum disebut sebagai generasi Z yang notabene mereka lebih rentan dengan cara hidup instan dan berbagai kemudahan. Dengan mencermati hal tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh beberapa variabel terhadap keputusan pembelian generasi muda serta untuk mengenali dampak dari penggunaannya untuk bisa meminimalisir dampak negatif yang ditimbulkan.

Nilai karakter individu akan sangat mempengaruhi tindakannya dalam hidup bermasyarakat yang akan membentuk kepribadiannya dalam bersosialisasi. Nilai karakter yang baik diwujudkan dengan perilaku yang sejalan dengan norma dan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat. Dengan karakter baik akan menjadikan individu sebagai manusia yang bermanfaat dan bermoral didalam lingkungan sosial dan masyarakat.

Pendidikan karakter diperlukan untuk mengembangkan karakter baik bagi generasi muda yang notabene adalah termasuk dikalangan generasi Z yang cukup rentan dengan berbagai kebaruan salah satunya digitalisasi. Pendidikan karakter tidak hanya didapatkan pada jenjang pendidikan formal saja tetapi bisa dengan menerapkannya mulai dari lingkungan keluarga (orang tua), pergaulan dan lingkungan sosialnya. Dengan penanaman karakter baik pada generasi muda maka akan terbentuk kualitas kepribadian yang baik sebagai manusia yang teguh, kuat dan mandiri didalam menyelesaikan setiap permasalahan yang dihadapi. Karena manusia berkarakter baik akan memiliki wawasan yang luas, pergaulan yang baik. Orang yang berkarakter memiliki sifat alami dalam merespon situasi secara bermoral yang dimanifestasikan dengan tindakan melalui perilaku. Dalam pandangan agama orang berkarakter memiliki potensi berperilaku fathonah, sidiq, amanah dan tabligh (Azwar, 2020)

Generasi muda atau yang saat ini masuk dalam istilah generasi Z memiliki kecenderungan lebih rentan terhadap tantangan, lebih menyukai hal yang bersifat instan perlu diwaspadai dengan dampak yang muncul dari kemudahan teknologi salah satunya kehadiran Qris didalam kemudahan pembayaran. Dampak yang muncul bisa pada dua arah positif dan negatif terlepas sejauh mana aspek yang lebih dominan maka perlu ada identifikasi lebih lanjut. Penelitian ini akan membahas bagaimana pengaruh variabel ketersediaan, efektivitas dan kemudahan penggunaan Qris terhadap keputusan pembelian dan juga membahas tentang bagaimana dampak penggunaan Qris terhadap karakter generasi muda.

2. KAJIAN TEORITIS

Qris awal mula kemunculannya di tahun 2020 adalah untuk memberikan solusi transaksi di masa pandemi dengan mengedepankan penggunaan teknologi digital yang memberikan kemudahan pembayaran cukup dengan scan code. BI bekerjasama dengan ASPI melalui penggabungan dari berbagai kode pihak penyelenggara sebagai layanan jasa pembayaran yang bisa digunakan sebagai alat bertransaksi. Qris adalah digital payment yang merupakan inovasi Bank Indonesia dengan ASPI yang menstandarisasi kode QR sehingga merchant/operator tidak perlu lagi menyediakan beberapa kode QR dimasa yang akan datang. Manfaat Qris adalah (1) pembayaran non tunai menjadi lebih efisien (2) meminimalisir

tindakan kejahatan karena cashless (3) persaingan bisnis meningkat karena banyak merchant memudahkan dalam proses pembayaran (4) bisa diakses semua kalangan selama pengguna memiliki handphone yang support. Didalam mengidentifikasi sejauh mana kebermanfaatan Qris menggunakan indikator berikut (1) kelajuan proses pembayaran (2) efektivitas didalam penggunaan aplikasi (3) efisiensi layanan transaksi pembayaran (4) meningkatkan produktivitas individu karena proses pembayaran cukup dengan satu langkah.

Ketersediaan merupakan kesiapan atau keadaan tersedianya layanan untuk siap dioperasikan oleh penggunanya sesuai waktu yang ditentukan. Kotlrer & Krellrer (2009) layanan merupakan tindakan yang bisa diberikan oleh satu pihak kepada pihak lain. Qris dapat memberikan layanan yang mudah sehingga memberikan kepuasan bagi penggunanya. Penelitian yang dilakukan N. Choirida (2023) menyebutkan indikator variabel ketersediaan Qris diantaranya adalah (1) universal (2) gampang (3) untung (4) langsung (5) pengetahuan (6) kredibilitas.

Efektivitas yaitu kemampuan untuk memilih cara yang tepat untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Didalam teori Technology Acceptance Model (TAM) Davis menyebutkan bahwa persepsi kegunaan memiliki hubungan positif dengan efektivitas kinerja teknologi, semakin besar manfaat dan nilai positif yang didapatkan maka efektivitas penggunaan teknologi dinyatakan tercapai. Hubungan efektivitas dengan digitalisasi yang diadaptasi dari pemikiran Davis (1989) adalah digitalisasi akan mempercepat, mempermudah hidup manusia, berguna, manusia lebih produktif dan tepat sasaran.

Kemudahan pengguna adalah kepercayaan individu terhadap suatu teknologi yang cukup membutuhkan proses sederhana dalam penggunaannya. Semakin tinggi persepsi pengguna terhadap suatu teknologi maka semakin percaya mereka bahwa teknologi tersebut mampu memudahkan aktivitasnya. Persepsi kemudahan dipengaruhi oleh beberapa alasan (1) pengalaman baik ketika menggunakan teknologi (2) rating teknologi yang diperoleh dari pengguna (3) mekanisme pendukung yang ternama, misalnya Qris langsung dikeluarkan oleh Bank Indonesia.

Menurut Kotler dan Keller (2016) keputusan pembelian adalah bagian dari perilaku konsumen tentang bagaimana mendapatkan barang, jasa, ide maupun pengalaman untuk memuaskan kebutuhan dan keinginan tertentu. Ada beberapa faktor yang menjadi alasan keputusan pembelian konsumen menurut Thomson (2016) diantaranya (1) sesuai kebutuhan (2) mempunyai manfaat (3) ketepatan dalam membeli produk (4) pembelian berulang (5) adanya minat beli (6) keputusan membeli setelah mendapatkan informasi produk (7) keputusan membeli setelah melakukan penilaian dan seleksi

Karakter adalah watak, sifat dan akhlak seseorang individu yang menjadikannya berbeda dengan individu lainnya (Berkowitz, 2021). Setiap individu memiliki karakter masing-masing. Menurut salah satu tokoh didalam konsep pendidikan karakter Thomas Lickona karakter erat kaitannya dengan perilaku (moral behavior) konsep moral (moral knowledge) dan sikap (moral felling). Karakter akan terbentuk seiring dengan bertambahnya pemahaman, adanya kesadaran kemudian diteruskan dengan pembiasaan. Membangun karakter perlu dilakukan secara masiv untuk generasi muda karena membutuhkan proses untuk mengubah sikap, perilaku seseorang atau kelompok dalam upaya pendewasaan manusia melalui pengajaran dan pelatihan atau pembiasaan. Dengan cara memahami, melatih dan membiasakan secara terus menerus maka akan terbentuk watak seseorang. Karakter bukan warisan dan bukan bawaan dari dalam kandungan tetapi karakter harus dibentuk dan dibangun melalui pendidikan.

Pendidikan karakter yang dikembangkan menurut Dinas Pendidikan diantaranya adalah (1) religius tercermin dari sikap dan perilaku patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksana agama lain (2) kejujuran tercermin dari sikap yang dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan (3) toleransi tercermin dari sikap dan tindakan yang didasarkan pada menghargai perbedaan agama, sikap, agama dan kepercayaan, suku, etnis orang lain yang berbeda dengan dirinya (4) disiplin adalah menunjukkan perilaku tertib dan patuh terhadap aturan (5) kerja keras tindakan yang menunjukkan perilaku keras berusaha mencapai tujuan (6) kreatif tercermin dari tindakan menghasilkan sesuatu kebaruan (7) mandiri merupakan tindakan tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas (8) demokratis cara berpikir, bertindak menempatkan posisi sama dirinya dengan orang lain (9) rasa ingin tau adalah sikap selalu berupaya menambah pengetahuan yang di pelajari, dilihat dan didengar (10) semangat kebangsaan tercermin dari semangat berkontribusi membangun Indonesia yang lebih baik mencakup kecintaan pada budaya dan nilai bangsa (11) cinta tanah air adalah cara berpikir dan bertindak serta berwawasan menempatkan kepentingan bangsa negara diatas kepentingan pribadi atau kelompok (12) menghargai prestasi adalah sikap mendorong kemampuan diri menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi masyarakat dan menghormati keberhasilan orang lain (13) komunikatif adalah mendorong diri untuk bersahabat dan berkomunikasi baik dengan orang lain mengembangkan sikap saling menghormati dan menghargai (14) cinta damai merupakan sikap yang mendorong individu untuk menciptakan kondisi harmonis dan penuh toleransi (15) gemar membaca merupakan semangat untuk menjadikan literasi dan pengetahuan sebagai pondasi utama pembelajaran (16) peduli terhadap lingkungan yaitu sikap dan tindakan berupaya menjaga kelestarian lingkungan

dan mencegah terjadinya kerusakan lingkungan serta berupaya memperbaiki jika terjadi kerusakan lingkungan (17) peduli sosial yaitu sikap tindakan berupaya untuk selalu membantu masyarakat yang membutuhkan (18) tanggungjawab merupakan sikap dan perilaku untuk melaksanakan tugas dan kewajiban terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan, negara dan Tuhan Yang Maha Esa

Menurut hasil penelitian Sri Sudarsih (2019) karakter terbentuk dari berbagai aspek baik internal atau eksternal, faktor internal adalah faktor yang melibatkan diri seseorang atau kelompok, sedangkan faktor eksternal adalah keseluruhan dari keadaan diluar diri meliputi pendidikan, kondisi pemerintahan, tokoh panutan, keluarga, sekolah dan masyarakat.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah variabel ketersediaan, efektivitas dan kemudahan menggunakan Qris berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan pembelian sekaligus untuk mengetahui dampaknya terhadap karakter generasi muda.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan gabungan kuantitatif dan kualitatif (Puteh & Vicziany, 2009) Metode kuantitatif untuk mengetahui pengaruh variabel independent terhadap variabel dependent. Metode kualitatif dengan mendeskripsikan dan menganalisis dampak yang muncul terhadap variabel yang dikehendaki dengan studi pustaka dan literasi yang relevan.

Teknik pengumpulan data adalah menyebarkan kuisioner kepada populasi kader aktif GMNI (Gabungan Mahasiswa Nasional Indonesia) Mojokerto yang berjumlah 115 mahasiswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling sebagai berikut :

Tabel 1. Pengambilan Sampel Menggunakan Teknik Purposive Sampling

No	Kriteria sampel	Jumlah
1	Kader organisasi GMNI	115
2	Kader aktif GMNI	87
3	Merupakan generasi Z (Lahir 1997 – 2012)	84
4	Kader aktif yang mempunyai aplikasi Qris	74
5	Kader aktif yang sudah pernah menggunakan Qris	67

Quisioner disebar kepada responden dengan mengembangkan instrumen sebagai berikut :

1. Ketersediaan, indikator : (a) universal, (b) gampang, (c) untung, (d) langsung dan (e) pengetahuan
2. Efektivitas, indikator : (a) mempercepat pekerjaan, (b) meningkatkan kinerja, (c) meningkatkan produktivitas, (d) efektivitas, (e) menjadi lebih mudah, dan (f) berguna

3. Kemudahan pengguna, indikator : (a) fokus pada teknologi itu sendiri, (b) rating teknologi tersebut yang diperoleh dari pengguna lain, (c) mekanisme pendukung yang ternama, (d) sistem mudah dipahami, (e) penggunaan yang praktis anti ribet, (f) sistem teknologi mudah digunakan
4. Keputusan pembelian, indikator : (a) sesuai kebutuhan, (b) mempunyai manfaat , (c) ketepatan dalam membeli produk, (d) pembelian berulang, (e) minat beli karena adanya keinginan memiliki produk tersebut, (f) keputusan pembelian dengan dasar informasi dan sumber terkait, (g) keputusan pembelian setelah melakukan penilaian dan seleksi berbagai alternatif

Analisis kualitatif dilakukan dengan studi pustaka yaitu dengan mengumpulkan data informasi yang relevan sesuai pembahasan. Sumber pustaka yang digunakan berdasarkan artikel, jurnal, buku dan sumber dari internet dengan membaca dan memahami pustaka selanjutnya disesuaikan dengan bahasan. Studi pustaka merupakan serangkaian kegiatan yang berhubungan dengan metode pengumpulan data, membaca dan mencatat serta menganalisis data penelitian (Mestika Zed, 2003)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh variabel ketersediaan, efektivitas dan kemudahan penggunaan Qris terhadap keputusan pembelian

Penelitian telah melakukan pengambilan data yang dilakukan pada bulan Juni – Juli 2024. Data telah terkumpul sampai 100 % sejumlah 67 mahasiswa dengan karakteristik srebagai brerikut:

Tabel 2. Berdasarkan asal perguruan tinggi

No	Universitas	Jumlah	Presentasi (%)
1.	Universitas Islam Majapahit	20	34%
2.	STIE Al-Anwar	24	36%
3.	Universitas Abdul Chalim	23	30%
Total		67	100%

a. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif data empat variabel dengan 75 indikator memberikan hasil sebagai berikut :

Ketersediaan ; menunjukkan angka rata-rata pervariabel dengan angka 4.194 hingga cukup tinggi 4.537 dengan standar deviasi menunjukkan nilai terendah 0,608 hingga 0,960 hal

ini menunjukkan bahwa responden cenderung memberikan nilai positif dan konsisten pada nilai rata-rata

Efektivitas ; menunjukkan angka rata-rata terendah 4.299 hingga cukup tinggi 4.522 dengan standar deviasi menunjukkan angka terendah 0,556 hingga 0,786 hal tersebut berarti responden cenderung memberikan nilai positif dan konsisten pada nilai rata-rata

Kemudahan penggunaan ; menunjukkan angka rata-rata terendah 4.343 hingga 4.493 dengan standar deviasi nilai terendah 0,538 hingga 0,841 yang menunjukkan bahwa responden cenderung memberikan nilai positif dan konsisten pada nilai rata-rata

Keputusan pembelian ; menunjukkan angka rata-rata 4.343 hingga 4.493 dengan angka standar deviasi 0,556 hingga 0,841 hal ini menunjukkan responden cenderung memberikan nilai positif dan konsisten pada nilai rata-rata

b. Uji Parsial Least Square

Pengujian validitas konvergen dilakukan dengan dua tahap yaitu mencari nilai faktor loading untuk setiap indikator dan nilai AVE untuk setiap variabel. Menurut Ghozali dan Latan (2015) nilai faktor loading dari masing-masing indikator dinyatakan valid apabila $>0,7$ dan ditolelir $>0,5$ serta nilai AVE dikatakan valid dan telah memenuhi kriteria jika validitas konvergen $>0,5$. Dari olah data diperoleh bahwa semua indikator variabel ketersediaan, efektivitas, kemudahan penggunaan dan keputusan pembelian memiliki nilai loading vaktor $>0,5$. Dapat diartikan nilai yang dihasilkan oleh setiap variabel adalah valid.

Tabel 3. Hasil pengujian Avarage Variance Extractred (AVE)

Variabel	Nilai AVE	Indikasi
Ketersediaan	0.529	Valid
Efektivitas	0.535	Valid
Kemudahan Penggunaan Qris	0.577	Valid
Keputusan Pembelian	0.560	Valid

dari tabel diatas menunjukkan nilai AVE variabel ketersediaan, efektivitas, kemudahan penggunaan dan keputusan pembelian $>0,5$ sehingga nilai yang dimiliki semua variabel dinyatakan telah memenuhi uji validitas konvergen

Uji validitas diskriminan dilakukan dengan membandingkan korelasi indikator dan variabelnya jika nilai cross loading indikator lebih tinggi dibanding variabel lainnya maka dinyatakan memenuhi. Hasil olah data menunjukkan nilai loading dari setiap indikator suatu

variabel lebih tinggi dari variabel lainnya sehingga dapat dinyatakan indikator dalam penelitian ini telah memenuhi uji validitas diskriminasi

Pengujian reliabilitas dapat diketahui dari identifikasi nilai cronbach's alpha harus >0.6 dan nilai composite reliability >0.7 nilai cronbach's alpha untuk menguji nilai reliabilitas variabel sementara nilai composite reliability adalah nilai reliabilitas sesungguhnya

Tabel 4. Nilai *Cronbach's Alpha*

Variabel konstruk dan laten	<i>Cronbach's Alpha</i>	Indikasi
Ketersediaan	0,947	Reliabel
Efektivitas	0,948	Reliabel
Kemudahan Penggunaan Qris	0,956	Reliabel
Keputusan Pembelian	0,960	Reliabel

Nilai cronbach's alpha semua variabel >0.6 sehingga dapat disimpulkan bahwa sretiap variabel pada prenelitian ini dinyatakan reliablre.

Tabel 5. Nilai *Composite Reliability*

Variabel Konstruk dan Laten	<i>Composite Reability</i>	Indikasi
Ketersediaan	0,950	Reliable
Efektivitas	0,951	Reliable
Kemudahan Penggunaan Qris	0,959	Reliable
Keputusan Pembelian	0,962	Reliable

Nilai composite reliability semua variabel >0.7 sehingga dapat dinyatakan sretiap variabel pada prenelitian ini dinyatakan reliablre.

c. Model Pengukuran

Nilai R square digunakan untuk menguji seberapa besar pengaruh variabel lain terhadap variabel yang diuji. Nilai R-squarre $>0,67$ dinyatakan memiliki prengaruh kuat, nilai $>0,33$ memiliki prengaruh sedang, dan nilai $>0,19$ memiliki prengaruh yang kecil.

Tabel 6. *R-Square*

Konstruk laten endogen	<i>R-Square</i>	Indikasi
Keputusan Pembelian	0,997	Kuat

Hasil uji menunjukkan nilai R square variabel keputusan pembelian sebesar 0,997 atau 99,7 % yang menunjukkan pengaruh kuat. Pengaruh variabel ketersediaan, efektivitas dan kemudahan penggunaan Qris didalam menjelaskan variabel keputusan pembelian sebesar 99,7% sisanya 0,33% dijelaskan variabel lain diluar penelitian

Uji signifikansi untuk mengetahui sejauh mana hipotesis akan diterima, dengan mengidentifikasi estimasi untuk koefisien jalur (original sample O) dan t-statistik. Original sample O menunjukkan nilai positif apabila pengaruh yang ditunjukkan positif dan sebaliknya. Pengambilan keputusan menggunakan kriteria sebagai berikut :

Ha diterima jika $t\text{-statistik} > 1,667$ dan $p\text{-value} < 0,05$ artinya semua variabel independen secara bersama memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Dan sebaliknya Ha ditolak jika $t\text{-statistik} < 1,667$ dan $p\text{-value} > 0,05$

Tabel 7. Hasil Uji Signifikan

Hipotesis	Path	Sampel Asli (O)	T Statistik	P Values	Indikasi	Keputusan
H1	X1->Y	0,058	2,389	0,017	Signifikan	H1 Diterima
H2	X2->Y	0,105	4,357	0,000	Signifikan	H2 Diterima
H3	X3->Y	0,848	35,139	0,000	Signifikan	H3 Diterima

Hasil olah data menunjukkan nilai t-statistik $2,389 > 1,667$ dan p value $0,017 < 0,05$ hal tersebut berarti bahwa ketersediaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan pembelian. Responden yang merupakan mahasiswa gen Z berasumsi bahwa dengan adanya fasilitas Qris akan mempermudah dalam bertransaksi karena sudah banyak toko atau mercant yang menyediakan pembayaran dengan Qris. Kemudahan pemasangan Qris di toko atau mercant cukup dengan mendaftar sebagai nasabah salah satu bank setelah nomor rekening tercetak pemilik toko bisa mengajukan pembuatan Qris yang prosesnya akan dibantu oleh pegawai bank tersebut selanjutnya Qris bisa digunakan. Dengan semakin banyak tersedia fasilitas pembayaran digital Qris akan memudahkan transaksi meskipun tidak memegang uang cash. Dengan semakin banyaknya fasilitas scan code pembayaran maka pembelian barang akan semakin lancar. Ketersediaan Qris mendorong Gen Z bertransaksi memanfaatkan cara pembayaran sekali scan tanpa ribet dan cepat sehingga mereka merasa puas dan akan sering memanfaatkan fasilitas Qris.

Variabel efektifitas menunjukkan nilai t-statistik $4,357 > 1,667$ dan p value $0,000 < 0,05$ hal tersebut berarti bahwa efektifitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan pembelian. Responden mahasiswa anggota GMNI memilih menggunakan Qris karena cukup mudah dan simpel dalam proses penggunaannya. Qris lebih dipilih karena meminimalisir adanya uang receh atau uang kembalian yang tidak layak edar dan keamanan lebih terjamin karena transaksi dengan Qris tanpa mengeluarkan dompet yang bisa saja mengundang tindakan

kriminal. Ada juga event-event tertentu yang mensyaratkan pembayaran menggunakan Qris untuk tiket masuknya misalnya Pesta Rakyat Simpedes yang diselenggarakan BRI

Variabel kemudahan penggunaan Qris memberikan nilai t-statistik $35,139 > 1,667$ dan p value $0,000 < 0,05$ hal tersebut menunjukkan bahwa berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan pembelian. Mahasiswa sebagai responden menggunakan Qris karena lebih memudahkan kehidupan sehari-hari. Dengan sekali scan pembayaran sudah bisa dilakukan namun yang perlu diperhatikan bahwa pengguna harus memastikan saldo tersedia dengan jumlah yang cukup. Dengan kemudahan tersebut pengguna Qris merasa terbantu cukup menunjukkan bukti transfer setelah proses pembayaran atau pihak toko atau merchant bisa cek ada dana masuk dari mutasi rekening sehingga memudahkan kasir tidak perlu cek uang cash dengan pendeteksi uang palsu.

Dampak penggunaan Qris terhadap karakter generasi muda

Generasi muda perlu mendapat perhatian terkait pembentukan karakternya karena mereka adalah aset bangsa dan harapan masa depan. Berkaitan dengan pembentukan karakter berangkat dari dunia pendidikan, usia generasi Z termasuk mereka yang mengenyam pendidikan di sekolah menengah atas. Usia responden penelitian ini yang merupakan mahasiswa anggota organisasi memiliki lingkup usia yang tidak jauh berbeda dengan generasi Z.

Menurut Sri Sudarsih (2019) pendidikan karakter terbentuk dari kondisi internal dan eksternal. Faktor internal merupakan adanya keterlibatan dirinya atau kelompok sementara faktor eksternal adalah kondisi diluar diri antara lain pendidikan, tokoh panutan, pemerintahan, keluarga, sekolah dan masyarakat. Terkait dengan dampak penggunaan Qris adalah faktor eksternal. Dengan semakin meluasnya penggunaan Qris perlu diidentifikasi seberapa jauh dampaknya bagi karakter penggunanya terutama generasi muda. Sebagaimana yang tertulis pada 18 nilai pendidikan karakter menurut Kemendikbud setelah diidentifikasi ada 3 karakter yang terdampak yaitu disiplin, mandiri dan tanggungjawab.

a. Disiplin

Karakter disiplin di kalangan generasi muda terkait dengan penggunaan Qris akan rawan terdampak terutama disiplin didalam mengolah keuangan. Jika anak muda tidak disiplin dalam mengolah keuangan, dengan kemudahan penggunaan Qris bertransaksi sekali scan membuat anak muda kesulitan mengatur keuangan karena menjadi konsumtif dan cenderung untuk mudah menghabiskan uang sementara mereka belum memiliki penghasilan tetap. Dikhawatirkan uang sekolah bisa disalahgunakan, orang tua perlu

melakukan pengawasan untuk menghindari hal tersebut.

b. Mandiri

Semakin mudahnya fasilitas pembayaran membuat anak muda semakin mudah berbelanja. Dengan semakin sering berbelanja sementara belum ada penghasilan mereka menjadi sulit untuk mandiri dalam hal keuangan, mandiri yang dimaksud adalah mengelola keuangan sesuai yang sudah di amanahkan oleh orang tua mendistribusikan sesuai keperluannya. Dengan semakin banyaknya digitalisasi misalnya digital payment, e commerce maka menarik minat anak muda untuk melihat barang display kemudian berbelanja.

c. Bertanggungjawab

Bertanggungjawab dalam hal keuangan, ketika sudah dipercaya orang tua untuk membayarkan sejumlah dana untuk keperluan sekolah maka harus dilakukan dan tidak untuk keperluan lainnya. Dengan kemudahan transaksi menggunakan Qris dikhawatirkan adanya pergeseran untuk karakter bertanggungjawab, karena tergoda dengan kemudahan, keinginan memiliki barang maka bisa jadi uang untuk membayar keperluan sekolah malah salah pos digunakan untuk berbelanja.

Hal diatas cenderung lebih kepada dampak negatif secara umum yang bisa diamati pengaruh Qris terhadap perilaku anak muda, semakin mudah cara membayar akan mendorong minat berbelanja yang semakin besar. Hal tersebut akan bisa di atasi dengan solusi (1) adanya literasi keuangan yang baik dan benar. Bagaimana pos-pos keuangan bisa di tata dan di distribusikan sesuai keperluannya agar tidak terjadi defisit keuangan karena perilaku konsumtif. Apalagi dengan adanya pinjaman online perlu diwaspadai akan menjadi sasaran anak muda untuk memuaskan perilaku konsumtif mereka. Ujung-ujungnya orang tua yang menjadi penanggungjawab menyelesaikan tagihan. Dengan pemahaman literasi yang baik menunjukkan kepada generasi muda pentingnya disiplin dalam menata keuangan dan dampaknya bagi masa depan membuat mereka akan berfikir terlebih dahulu sebelum scan code berbelanja. Apakah barang yang dibeli karena fungsinya karena gaya hidupnya, apakah bertransaksi untuk kebutuhan atau untuk keinginan. Literasi bisa dilakukan di sekolah atau di keluarga, bagaimana guru & orang tua memberikan pemahaman terkait pengelolaan keuangan yang baik. Selanjutnya (2) adanya pengawasan orangtua terhadap perilaku generasi muda, mereka menerima uang dari orang tua sebaiknya orang tua selalu memantau apakah uang yang diserahkan sudah dibayarkan sesuai peruntukannya. Dengan adanya pengawasan membuat anak muda tidak sembarangan menggunakan uang semauanya sendiri. sehingga meskipun ada kemudahan pembayaran dengan Qris mereka tidak sembarangan berbelanja. Yang terakhir (3) perlunya pendidikan karakter yang baik untuk generasi muda dari semua aspek baik dari

keluarga, sekolah, masyarakat dan pemerintah. Dengan terbentuknya karakter baik untuk generasi muda mereka akan mampu memilah mana yang benar mana yang salah, mereka akan tau mana yang boleh dilakukan dan mana yang tidak boleh dilakukan. Dengan pendidikan karakter yang baik generasi muda akan menjadi generasi tangguh yang mampu menyelesaikan setiap permasalahan dengan tuntas, mampu menjadi solusi untuk permasalahan sendiri. Semakin dewasa mereka akan mampu menjadi solusi permasalahan orang lain. Menjadi lebih berkarakter dan bermanfaat untuk masyarakat luas.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Variabel ketersediaan, efektivitas dan kemudahan menggunakan Qris memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel keputusan pembelian. Ketersediaan menunjukkan nilai t-statistik $2,389 > 1,667$ dan p value $0,017 < 0,05$ hal tersebut bahwa hipotesis pertama diterima yaitu ketersediaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan pembelian. Efektivitas menunjukkan nilai t-statistik $4,357 > 1,667$ dan p value $0,000 < 0,05$ hal ini berarti hipotesis kedua diterima, efektivitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan pembelian. Kemudahan penggunaan Qris menunjukkan nilai t-statistik $35,139 > 1,667$ dan p value $0,000 < 0,05$ dapat dituliskan bahwa hipotesis 3 diterima, kemudahan penggunaan Qris berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan pembelian.

Dampak penggunaan Qris terhadap karakter generasi muda adalah pada karakter disiplin, mandiri dan tanggungjawab. Jika generasi muda tidak disiplin dalam mengelola keuangan maka dengan adanya kemudahan pembayaran akan jatuh pada perilaku konsumtif. Mandiri dalam hal mengelola keuangan perlu ditekankan untuk generasi muda supaya tidak terjerumus pada perilaku sembarangan berbelanja sehingga pada akhirnya menyusahkan orang tua dengan berbagai tagihan keuangan. Karakter bertanggungjawab bisa mengalami pergeseran jika tidak adanya pengawasan orang tua terhadap penggunaan keuangan. Orang tua mempercayakan sejumlah uang untuk membayar biaya sekolah dengan kemudahan pembayaran sekali scan di khawatirkan akan adanya penyalahgunaan keuangan oleh generasi muda.

Permasalahan karakter diatas bisa diselesaikan dengan adanya pengawasan dan pendidikan karakter yang dilakukan mulai dari keluarga, masyarakat dan pemerintah. Dengan bersinergi bersama disetiap lini akan mampu membangun generasi muda berkarakter unggul yang mampu menjawab setiap permasalahan dengan tuntas dan menjadi solusi bagi orang lain dan masyarakat luas.

DAFTAR REFERENSI

- Abdillah, H., & Widyasari, S. (2021). Pengaruh penggunaan media sosial terhadap perilaku konsumtif remaja di Jakarta. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 22(4), 203–211.
- Azzahroo, R. A., & Dwi, S. (2021). Preferensi mahasiswa dalam menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) sebagai teknologi pembayaran. *Jurnal Manajemen Motiv*.
- Bangsa, Y. B. (2024, Februari). 18 nilai pendidikan karakter menurut Kemendikbud.
- Choirida, N. (2023). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan penggunaan QRIS sebagai pembayaran (Studi kasus generasi Z Kecamatan Ngaliyan). *Jurnal UIN Walisongo Semarang*.
- Fatimah, H., & Kurniawati, L. (2020). Perilaku konsumtif generasi Z dan dampaknya terhadap kesejahteraan finansial. *Jurnal Ekonomi Keluarga*, 12(4), 120–130.
- I Gusti Ayu Ratih Meilani, P. A. (2024). Pengaruh gaya hidup hedonisme dan kemudahan penggunaan QRIS terhadap perilaku konsumtif generasi Z di Kota Denpasar. *Accounting Research Unit (ARU Journal)*, 5(1), 1–10.
- Lindawati. (2015). Analisis faktor yang mempengaruhi perilaku ekonomi dan kesejahteraan rumah tangga petani usahatani terpadu padi-sapi di Provinsi Jawa Barat. Institut Pertanian Bogor. Retrieved from <http://repository.ipb.ac.id/handle/123456789/85350>.
- Mahendra, T. S., & Nugroho, A. (2021). Edukasi QRIS bagi generasi Z: Pengaruhnya terhadap pemahaman pembayaran digital. *Jurnal Manajemen Bisnis*, 6(3), 120–130.
- Maulana, F. D., & Musthofa, A. (2021). Analisis perilaku konsumtif generasi Z di Kota Bandung. *Jurnal Ekonomi Modern*, 13(1), 90–100.
- Pratama, R. H., & Ananda, S. (2023). Peran pendidikan karakter dalam meningkatkan kepedulian sosial di kalangan pelajar. *Jurnal Pendidikan*, 15(3), 230–245.
- Putri, N. A., & Pradana, A. P. (2020). Peran pendidikan karakter dalam pembentukan sikap sosial pada generasi Z. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2), 15–25.
- Safitri, N. D. (2023). Pentingnya pendidikan karakter dalam meningkatkan kualitas SDM pada era society 5.0. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 1–9.
- Sari, R. P., & Dewi, A. R. (2023). Pengaruh pendidikan karakter terhadap moralitas generasi muda di era digital. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 4(1), 15–22.
- Simanjuntak, S., & Kurniawan, D. (2022). Pengaruh gaya hidup konsumtif terhadap pola pengeluaran remaja di Surabaya. *Jurnal Sosial Ekonomi*, 8(3), 100–110.
- Sudarsih, S., & Widiasih, I. W. (2019). Pentingnya membangun karakter generasi muda di era global. *Jurnal HARMONI Departemen Linguistik FIB UNDIP*, 35–39.
- Tari, A. F., & Yuliana, S. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan QRIS di kalangan mahasiswa. *Jurnal Teknologi Pembayaran*, 10(2), 70–78.
- Wahyuni, S., & Fitriani, M. (2020). Pengaruh teknologi pembayaran digital terhadap perilaku keuangan generasi muda di Yogyakarta. *Jurnal Teknologi Keuangan*, 4(2), 50–60.