

## Pengaruh *Financial Technology* Penggunaan E-Wallet dan QRIS Terhadap Perilaku Konsumtif Gen Z di Kota Mataram

Ida Ayu Wayan Sudesni Netiliani<sup>1</sup>, Ni Luh Putu Anom Pancawati<sup>2</sup>, Ida Ayu Nyoman Widia Laksmi<sup>3</sup>

Ekonomi, Dharma Duta, Institut Agama Hindu Negeri Gde Pudja Mataram, Indonesia<sup>3,2,3</sup>

\*Email Korespondensi: [dayusudesni111@gmail.com](mailto:dayusudesni111@gmail.com)

### Sejarah Artikel:

Diterima 25-06-2026  
Disetujui 30-06-2026  
Diterbitkan 02-07-2026

### ABSTRACT

*This study aims to analyze the effect of Fintech E-Wallet and QRIS usage on the consumptive behavior of Generation Z in Mataram City. This research employed a quantitative approach with a sample of 100 respondents selected through purposive sampling. Data were analyzed using validity testing, reliability testing, classical assumption testing, multiple linear regression analysis, t-test, and F-test. The results indicate that: (1) the use of Fintech E-Wallet has a significant effect on the consumptive behavior of Generation Z in Mataram City; (2) the use of QRIS does not have a significant effect on the consumptive behavior of Generation Z in Mataram City; and (3) simultaneously, Fintech E-Wallet and QRIS have a significant effect on the consumptive behavior of Generation Z in Mataram City. The coefficient of determination shows that 18% of the variation in consumptive behavior can be explained by the two variables, while the remaining 82% is influenced by other factors outside the scope of this study.*

**Keywords:** E-Wallet; Fintech; Generation Z; Consumptive Behavior; QRIS

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan Fintech E-Wallet dan QRIS terhadap perilaku konsumtif Generasi Z di Kota Mataram. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan sampel sebanyak 100 responden yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Data dianalisis menggunakan uji validitas, reliabilitas, asumsi klasik, regresi linier berganda, uji t, dan uji F. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) penggunaan Fintech E-Wallet berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif Generasi Z di Kota Mataram; (2) penggunaan QRIS tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif Generasi Z di Kota Mataram; dan (3) secara simultan penggunaan Fintech E-Wallet dan QRIS berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif Generasi Z di Kota Mataram. Nilai koefisien determinasi sebesar 18% menunjukkan bahwa variasi perilaku konsumtif dapat dijelaskan oleh kedua variabel tersebut, sedangkan 82% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

**Katakunci:** E-Wallet; Fintech; Generasi Z; Perilaku Konsumtif; QRIS

### Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Netiliani, I. A. W. S., Pancawati, N. L. P. A. ., & Laksmi, I. A. N. W. . (2026). Pengaruh Financial Technology Penggunaan E-Wallet dan QRIS Terhadap Perilaku Konsumtif Gen Z di Kota Mataram. *Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(4), 7224-7233. <https://doi.org/10.63822/cfktcr49>

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah sistem transaksi keuangan dengan menghadirkan layanan yang lebih cepat, mudah, dan efisien, sehingga membentuk pola perilaku ekonomi masyarakat yang semakin terintegrasi dengan teknologi dalam kehidupan sehari-hari pada sektor keuangan melalui hadirnya *financial technology* (*fintech*) (Amory et al., 2025). *Fintech* merupakan inovasi layanan keuangan berbasis teknologi yang memberikan kemudahan, kecepatan, dan efisiensi dalam berbagai aktivitas transaksi. Salah satu bentuk *fintech* yang berkembang pesat di Indonesia adalah sistem pembayaran digital melalui *E-Wallet* dan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* (Feriyanto et al., 2024). *Fintech E-Wallet* berperan sebagai sarana penyimpanan uang elektronik yang memudahkan pengguna dalam melakukan pembayaran secara langsung lewat aplikasi digital seperti ShopeePay, GoPay, DANA, OVO, dan Link Aja yang berkembang pesat dan digunakan secara luas pada sektor ritel, transportasi, kuliner, hingga *E-Commerce* (Krismajayanti et al., 2024), sedangkan *fintech QRIS* merupakan standar kode QR nasional yang memudahkan transaksi nontunai menggunakan berbagai aplikasi pembayaran. Tingginya penggunaan kedua layanan tersebut menunjukkan adanya perubahan preferensi masyarakat dari pembayaran tunai menuju pembayaran digital (Simanjuntak et al., 2024). Survei GoodStats (2025) menunjukkan bahwa *E-Wallet* digunakan oleh 62% masyarakat Indonesia, sedangkan *QRIS* digunakan oleh 54% masyarakat.

Kemudahan, kecepatan, serta berbagai fitur promosi yang ditawarkan sistem pembayaran digital berpotensi memengaruhi perilaku konsumsi masyarakat. Transaksi yang dapat dilakukan secara cepat dan mudah sering kali mendorong pembelian spontan sehingga meningkatkan kecenderungan perilaku konsumtif (Parluhutan et al., 2025). Perilaku konsumtif merupakan kecenderungan individu melakukan pembelian secara berlebihan yang lebih didasarkan pada keinginan dibandingkan kebutuhan (Insana & Johan, 2020). Generasi Z (Gen Z) (kelahiran 1997-2012) merupakan kelompok yang tumbuh di era digital sehingga memiliki tingkat adaptasi yang tinggi terhadap perkembangan teknologi, termasuk inovasi pembayaran digital, khususnya pada wilayah Kota Mataram (Astiani et al., 2025). Data Badan Pusat Statistik (BPS) Kota Mataram (2025) menunjukkan bahwa jumlah penduduk Generasi Z di Kota Mataram mencapai 104.099 jiwa, sehingga menjadi kelompok yang relevan untuk mengkaji pengaruh penggunaan pembayaran digital terhadap perilaku konsumtif.

Penelitian terdahulu menunjukkan hasil yang beragam. Menurut Sulastri et al., (2023) menemukan bahwa penggunaan *QRIS* berpengaruh positif terhadap perilaku konsumtif melalui kemudahan dan efisiensi transaksi. Sebaliknya, menurut Rizki & Prakoso (2024) menyatakan bahwa penggunaan pembayaran digital tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif karena pengguna masih mampu mengendalikan pengeluarannya. Perbedaan hasil penelitian tersebut menunjukkan masih terdapat kesenjangan empiris mengenai pengaruh penggunaan *fintech* terhadap perilaku konsumtif. Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya karena mengkaji pengaruh *fintech E-Wallet* dan *QRIS* secara simultan terhadap perilaku konsumtif Gen Z di Kota Mataram. Fokus pada Generasi Z di Kota Mataram diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai hubungan antara penggunaan sistem pembayaran digital dan perilaku konsumtif pada konteks daerah yang belum banyak diteliti.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan *fintech E-Wallet* dan *QRIS* berpengaruh terhadap perilaku konsumtif Gen Z di Kota Mataram, baik secara parsial maupun simultan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *fintech E-Wallet* dan *QRIS* terhadap perilaku konsumtif Gen Z di Kota Mataram.

## TEORI

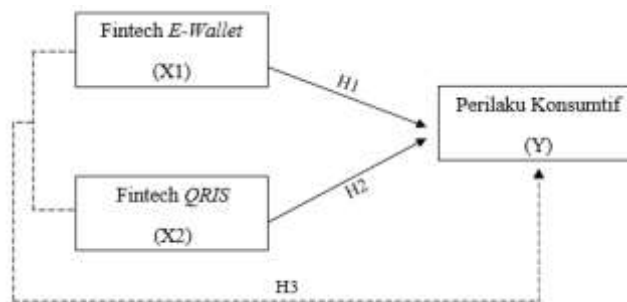
### a. Teori Technology Acceptance Model (TAM)

*Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikembangkan oleh Davis (1989) menjelaskan bahwa penerimaan dan penggunaan suatu teknologi dipengaruhi oleh persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*). Semakin tinggi manfaat dan kemudahan yang dirasakan pengguna, semakin besar kecenderungan mereka untuk menerima dan menggunakan teknologi tersebut (Tampubolon et al., 2022). Dalam penelitian ini, teori TAM digunakan untuk menjelaskan penerimaan Gen Z terhadap penggunaan *fintech E-Wallet* dan *QRIS* sebagai sistem pembayaran digital.

### b. Teori Perilaku Konsumen

Menurut Kotler dan Keller (2012) mengemukakan bahwa keputusan konsumsi individu dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti faktor psikologis, sosial, budaya, dan pribadi. Perkembangan teknologi pembayaran digital dapat memengaruhi pola konsumsi melalui kemudahan akses transaksi yang diberikan kepada pengguna. Dalam penelitian ini, teori perilaku konsumen digunakan untuk menjelaskan kecenderungan perilaku konsumtif Gen Z dalam memanfaatkan layanan *fintech E-Wallet* dan *QRIS*.

## Hipotesis



Gambar 1. Kerangka Penelitian

Sumber: Dibuat oleh peneliti (2026)

Berdasarkan kerangka penelitian tersebut mengemukakan hipotesis pada penelitian ini yaitu:

H1: *Fintech E-Wallet* berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif

H2: *Fintech QRIS* berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif

H3: *Fintech E-Wallet* dan *QRIS* secara simultan berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan sumber data primer yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada responden. Populasi penelitian adalah Gen Z di Kota Mataram, dengan jumlah sampel sebanyak 100 responden yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan seperti usia 17-29 tahun, berdomisili kota mataram, minimal 3 kali pernah melakukan transaksi menggunakan *fintech E-Wallet* atau *QRIS*.

Variabel penelitian terdiri atas penggunaan *fintech E-Wallet* (X1) dan penggunaan *fintech QRIS* (X2) sebagai variabel independen, serta perilaku konsumtif (Y) sebagai variabel dependen. Pengukuran

data dilakukan menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1 sampai 5, yaitu dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Uji Validitas

**Tabel 1. Hasil Uji Validitas**

Variabel	Pernyataan	r hitung	r tabel	Keterangan
<i>Fintech E-Wallet (X1)</i>	X1.1	0,573	0,1966	VALID
	X1.2	0,695	0,1966	VALID
	X1.3	0,653	0,1966	VALID
	X1.4	0,695	0,1966	VALID
	X1.5	0,602	0,1966	VALID
	X1.6	0,618	0,1966	VALID
	X1.7	0,650	0,1966	VALID
	X1.8	0,671	0,1966	VALID
	X1.9	0,586	0,1966	VALID
	X1.10	0,673	0,1966	VALID
<i>Fintech QRIS (X2)</i>	X2.1	0,649	0,1966	VALID
	X2.2	0,760	0,1966	VALID
	X2.3	0,763	0,1966	VALID
	X2.4	0,739	0,1966	VALID
	X2.5	0,778	0,1966	VALID
	X2.6	0,711	0,1966	VALID
	X2.7	0,761	0,1966	VALID
	X2.8	0,665	0,1966	VALID
	X2.9	0,689	0,1966	VALID
	X2.10	0,683	0,1966	VALID
Perilaku Konsumtif (Y)	Y1.1	0,666	0,1966	VALID
	Y1.2	0,578	0,1966	VALID
	Y1.3	0,750	0,1966	VALID
	Y1.4	0,802	0,1966	VALID
	Y1.5	0,666	0,1966	VALID
	Y1.6	0,578	0,1966	VALID
	Y1.7	0,729	0,1966	VALID
	Y1.8	0,462	0,1966	VALID

Sumber: Data diolah menggunakan SPSS V.26 (2026)

Berdasarkan tabel 1 hasil uji validitas dengan jumlah responden sebanyak 100 orang, diperoleh nilai r-tabel sebesar 0,1966 pada taraf signifikansi 0,05. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan pada variabel *fintech E-Wallet (X1)*, *fintech QRIS (X2)*, dan Perilaku Konsumtif (Y) memiliki nilai r-hitung yang lebih besar dari r-tabel (0,1966), sehingga seluruh item dinyatakan valid. Oleh karena itu, instrumen penelitian yang digunakan telah mampu mengukur variabel penelitian secara tepat dan layak digunakan untuk analisis selanjutnya.

## 2. Uji Reliabilitas

**Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas**

No	Variabel	Nilai Alpha	Standar Alpha	Keterangan
1	Variabel X1	0.834	0.7	Reliabel
2	Variabel X2	0.892	0.7	Reliabel
3	Variabel Y	0.805	0.7	Reliabel

Sumber: Data diolah menggunakan SPSS V.26 (2026)

Berdasarkan tabel 2 hasil uji reliabilitas, nilai Cronbach's Alpha pada variabel *fintech E-Wallet* (0,834), *fintech QRIS* (0,892), dan Perilaku Konsumtif (0,805), seluruh variabel penelitian memperoleh nilai yang melebihi standar alpha 0,70. Hasil tersebut menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang baik sehingga layak digunakan sebagai alat pengumpulan data.

## 3. Uji Asumsi Klasik

### 1). Uji Normalitas

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas**

		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	4,21292082
Most Extreme Differences	Absolute	,074
	Positive	,050
	Negative	-,074
Test Statistic		,074
Asymp. Sig. (2-tailed)		,196 <sup>c</sup>

Sumber: Data diolah menggunakan SPSS V.26 (2026)

Berdasarkan tabel 3 hasil uji normalitas menggunakan metode *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*, diperoleh nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar 0,196 dengan jumlah sampel sebanyak 100 responden. Nilai signifikansi ini lebih besar dari 0,05 ( $0,196 > 0,05$ ), sehingga menunjukkan bahwa data residual dalam penelitian ini berdistribusi normal.

2). Uji Multikolinearitas

**Tabel 4. Hasil Uji Multikolinearitas**

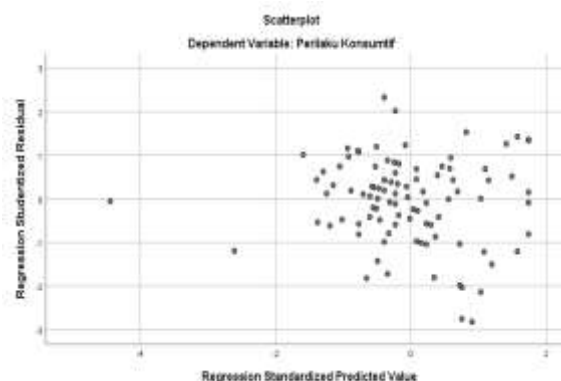
Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	(Constant)		
	Fintech E-Wallet	,328	3,051
	Fintech QRIS	,328	3,051

Sumber: Data diolah menggunakan SPPSS V.26 (2026)

Berdasarkan tabel 4 hasil uji multikolinearitas menunjukkan bahwa variabel *fintech E-Wallet* (X1) dan *fintech QRIS* (X2) masing-masing memiliki nilai Tolerance sebesar 0,328 ( $>0,10$ ) dan VIF sebesar 3,051 ( $<10$ ). Dengan demikian, model regresi tidak mengalami gejala multikolinearitas sehingga layak digunakan untuk analisis lebih lanjut.

3). Uji Heteroskedastitas

**Gambar 2. Hasil Uji Heteroskedastitas**



Sumber: Data diolah menggunakan SPPSS V.26 (2026)

Berdasarkan gambar grafik scatterplot di atas, terlihat bahwa titik-titik data menyebar secara acak dan tidak membentuk pola tertentu, baik pola menyempit (mengerucut) maupun melebar. Sebaran titik juga terlihat berada di atas dan di bawah angka nol pada sumbu Y secara tidak teratur. Kondisi ini menunjukkan bahwa tidak terjadi gejala heteroskedastisitas dalam model regresi

#### 4. Uji Regresi Linear Berganda

**Tabel 5. Hasil Uji Regresi Linear Berganda**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	13,379	3,949		3,388	,001
	Fintech E-Wallet	,323	,153	,338	2,106	,038
	Fintech QRIS	,096	,156	,100	,620	,537

Sumber: Data diolah menggunakan SPSS V.26 (2026)

Berdasarkan hasil pengolahan data pada tabel 5 di atas, diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = \alpha + b_1X_1 + b_2X_2 + e = ( Y = 13,379 + 0,323X_1 + 0,096X_2 + e)$$

- Nilai konstanta ( $\alpha$ ) sebesar 13,379 dengan nilai signifikansi 0,001. Hal ini mengindikasikan bahwa apabila variabel *fintech E-Wallet* ( $X_1$ ) dan *fintech QRIS* ( $X_2$ ) bernilai nol, maka nilai Perilaku Konsumtif ( $Y$ ) diperkirakan sebesar 13,379.
- Nilai koefisien regresi variabel *fintech E-Wallet* ( $X_1$ ) sebesar 0,323. Koefisien tersebut menunjukkan adanya pengaruh positif (searah), yang berarti setiap peningkatan sebesar 1% pada variabel *fintech E-Wallet* ( $X_1$ ) akan diikuti oleh peningkatan Perilaku Konsumtif ( $Y$ ) sebesar 32,3%.
- Nilai koefisien regresi variabel *fintech QRIS* ( $X_2$ ) sebesar 0,096. Koefisien ini juga menunjukkan adanya pengaruh positif (searah), sehingga setiap peningkatan sebesar 1% pada variabel *fintech QRIS* ( $X_2$ ) akan meningkatkan Perilaku Konsumtif ( $Y$ ) sebesar 9,6%.

#### 5. Uji Hipotesis

##### 1) Uji T (parsial)

**Tabel 6. Hasil Uji T**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	13,379	3,949		3,388	,001
	Fintech E-Wallet	,323	,153	,338	2,106	,038

Fintech QRIS	,096	,156	,100	,620	,537
--------------	------	------	------	------	------

Sumber: *Data diolah menggunakan SPSS V.26 (2026)*

Berdasarkan hasil uji t, dapat diketahui pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen secara parsial sebagai berikut:

a) Penggunaan fintech E-Wallet (X1) terhadap Perilaku Konsumtif (Y)

Berdasarkan hasil uji t, variabel penggunaan fintech E-Wallet memiliki nilai signifikansi sebesar 0,038 (<0,05) dan nilai t hitung sebesar 2,106, lebih besar dari t tabel (1,966). Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan fintech E-Wallet secara parsial berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif. Dengan demikian, Ho1 ditolak dan Ha1 diterima.

b) Penggunaan fintech QRIS (X2) terhadap Perilaku Konsumtif (Y)

Berdasarkan hasil uji t, variabel penggunaan fintech QRIS memiliki nilai signifikansi sebesar 0,537 (>0,05) dan nilai t hitung sebesar 0,620, lebih kecil dari t tabel (1,966). Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan fintech QRIS secara parsial tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif. Dengan demikian, Ho2 diterima dan Ha2 ditolak.

2) Uji F (simultan)

**Tabel 6. Hasil Uji F**

ANOVA <sup>a</sup>						
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
1	Regression	384,519	2	192,259	10,613	,000 <sup>b</sup>
	Residual	1757,121	97	18,115		
	Total	2141,640	99			

Sumber: *Data diolah menggunakan SPSS V.26 (2026)*

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai F tabel lebih kecil dari F hitung yaitu  $3,090 < 10,613$  dan nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05, artinya Ho3 ditolak dan Ha3 diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa variabel fintech E-Wallet dan fintech QRIS berpengaruh secara simultan terhadap perilaku konsumtif Gen Z di Kota Mataram.

6. Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

**Tabel 7. Hasil Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,424 <sup>a</sup>	,180	,163	4,256

Sumber: Data diolah menggunakan SPSS V.26 (2026)

Berdasarkan tabel 7 hasil uji koefisien determinasi, diperoleh nilai R Square ( $R^2$ ) sebesar 0,180. Hasil tersebut menunjukkan bahwa variabel fintech E-Wallet dan fintech QRIS mampu menjelaskan variasi perilaku konsumtif Gen Z di Kota Mataram sebesar 18%, sedangkan 82% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian. Sementara itu, nilai Adjusted R Square sebesar 0,163 menunjukkan bahwa setelah dilakukan penyesuaian terhadap jumlah variabel independen, kemampuan model dalam menjelaskan variasi perilaku konsumtif sebesar 16,3%. Temuan ini mengindikasikan bahwa perilaku konsumtif tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan fintech E-Wallet dan QRIS, tetapi juga oleh berbagai faktor lain di luar model penelitian, seperti gaya hidup, tingkat pendapatan, dan lingkungan sosial.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terkait pengaruh penggunaan fintech E-Wallet dan QRIS terhadap perilaku konsumtif Gen Z di Kota Mataram, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil uji t variabel X1 penggunaan fintech E-Wallet berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku konsumtif Gen Z di Kota Mataram.
2. Hasil uji parsial variabel X2 penggunaan fintech QRIS tidak berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku konsumtif Gen Z di Kota Mataram.
3. Hasil uji F (simultan) variabel Y penggunaan fintech E-Wallet dan QRIS secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif Gen Z di Kota Mataram.

**DAFTAR PUSTAKA**

Amory, J. D. S., Mudo, M., & J, R. (2025). Transformasi Ekonomi Digital dan Evolusi Pola Konsumsi : Tinjauan Literatur tentang Perubahan Perilaku Belanja di Era Internet. *Jurnal Minfo Polgan*, 14(1), 28–37. <https://doi.org/https://doi.org/10.33395/jmp.v14i1.14608> e-ISSN

Astiani, A., Kanaya, A. C., Afrianti, A., & Hilmi, F. (2025). Tranformasi Perilaku Konsumtif Masyarakat Modern : Perilaku Konsumtif Gen Z Di Epicentrum Mall Mataram. *Jurnal Sensio Unram*, 6, 267–281.

Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease Of Use, And User Acceptance Of Information Technology. *MIS Quarterly: Management Information Systems*. <https://doi.org/https://doi.org/10.2307/249008>

Feriyanto, Qur'anisa, Z., Herawati, M., Lisvi, & Putri, M. H. (2024). Peran FinTech dalam Meningkatkan Akses Keuangan di Era Ekonomi Digital. *GEMILANG: Jurnal Manajemen Dan Akuntansi*, 4(3), 99–

114. <https://doi.org/10.63200/jebmass.v3i4.204>
- Harahap, S. (2025). *Bukan QRIS, Ini Metode Pembayaran Favorit Konsumen Indonesia 2025*. GoodStats. <https://goodstats.id/article/bukan-qris-ini-metode-pembayaran-terfavorit-konsumen-indonesia-2025-dTAuU>
- Insana, D. R. M., & Johan, R. S. (2020). Analisis Pengaruh Penggunaan Ubng Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Indraprasta PGRI. *Journal of Applied Business and Economisc (JABE)*, 7(2), 209–224.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2012). *Marketing Management*.
- Krismajayanti, N. P. A., Nurmalsari, M. R., Prawitasari, P. P., Dewiningrat, A. I., Megawati, I. A. P., Kusnita, K. L., & Sanjiwani, P. D. A. (2024). Tren Revolusioner : Bagaimana E-Wallet Mengubah Konsumen di Era Modern ? *Jurnal of Islamic Business Management Studies*, 5(1), 41–51.
- Parluhutan, C., Harahap, H. I. P. Y., Berliana, I., & Nofirda, F. A. (2025). Pengaruh Penggunaan QRIS terhadap Perilaku Konsumen. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 4256–4262.
- Rizki, V. D. F., & Prakoso, A. F. (2024). Analisis Pengaruh Media Sosial Dan Penggunaan E-Wallet Terhadap Perilaku Konsumtif Fungsiaris Himpunan Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Surabaya Periode 2023. *Journal of Education and Research*, 3(1), 1–17. <https://doi.org/10.56707/jedarr.v3i1.182>
- Simanjuntak, B., Putri, A. P., & Syahidah, A. W. (2024). Efisiensi Penggunaan Quick Response Code Indonesia Standard ( QRIS ) Dalam Mendukung Penjualan Di Era Digital. *Riau Law Journal*, 2(4), 332–340. <https://ojs.daarulhuda.or.id/index.php/MHI/index>
- Statistik, adan P., & Mataram, K. (2025). *Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin (ribu jiwa) di Kota Mataram 2025*. Badan Pusat Statistik Kota Mataram. <https://mataramkota.bps.go.id/id/statistics-table/3/WVc0MGEyMXBkVFUxY25KeE9HdDZkbTQzWkVkb1p6MDkjMw==/jumlah-penduduk-menurut-kelompok-umur-dan-jenis-kelamin-di-kota-mataram--2021.html>
- Sulastri, Niarni, Y., & Tanuatmodjo, H. (2023). Pengaruh Literasi Keuangan terhadap Perilaku Pengelolaan Keuangan pada Generasi Z di Kota Bandung. *Jurnal of Business Management Education*, 8(3), 110–117.
- Tampubolon, L., Frederica, D., Magdalena, F. C. S., Oktavini, E., & Iskandar, D. (2022). Pendekatan Technology Acceptance Model Untuk Menganalisis Penggunaan Sistem Digital Learning UKRIDA Dalam Pelaksanaan Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka. *Akuntansi Bisnis*, 10(2), 313–326. <https://doi.org/10.37641/jimkes.v10i2.1396>