

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan dengan teknik angket, maka dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Kota Banjarmasin merupakan kota Provinsi Kalimantan Selatan yang dikenal dengan julukan “Kota Seribu Sungai” karena wilayahnya dilalui oleh banyak aliran sungai, terutama Sungai Martapura dan Sungai Barito. Kota ini memiliki luas wilayah sekitar 98,46 km² yang terbagi menjadi lima kecamatan, yaitu Banjarmasin Selatan, Banjarmasin Timur, Banjarmasin Barat, Banjarmasin Tengah, dan Banjarmasin Utara. Secara geografis, Kota Banjarmasin terletak pada posisi strategis sehingga menjadi pusat perdagangan, jasa, dan aktivitas ekonomi di Kalimantan Selatan. Selain itu, kota ini juga memiliki beragam potensi di bidang pariwisata, budaya, dan kuliner yang menjadi daya tarik masyarakat maupun wisatawan. Salah satu ikon wisata yang terkenal adalah pasar terapung yang mencerminkan budaya masyarakat sungai. Kota Banjarmasin memiliki kondisi masyarakat yang heterogen dengan berbagai latar belakang suku, budaya, dan pekerjaan. Keberagaman tersebut menjadikan kota ini berkembang sebagai wilayah perkotaan yang aktif dalam bidang ekonomi, pendidikan, dan pelayanan masyarakat. Oleh karena itu, Kota Banjarmasin

dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki karakteristik masyarakat yang sesuai dengan kebutuhan penelitian yang dilakukan.

2. Data Diri Responden

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner. Instrumen kuesioner disebarluaskan secara daring menggunakan platform Google Form, yang kemudian dibagikan melalui media sosial milik peneliti, seperti WhatsApp dan Instagram. Kuesioner tersebut ditujukan kepada responden yang termasuk dalam kategori Generasi Z di Kota Banjarmasin, sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan dalam penelitian. Jumlah responden yang berhasil diperoleh sebanyak 100 orang, sesuai dengan jumlah yang dibutuhkan. Adapun rincian penyebaran total kuesioner dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 1 Rincian Penyebaran Kuesioner

Keterangan	Jumlah
Total kuesioner yang ditargetkan	100 Responden
Total kuesioner yang Kembali	100 Responden
Total kuesioner yang sah	100 Responden

Sumber : Diolah pada tahun 2026

3. Karakteristik Responden

Karakteristik partisipan dalam studi ini mencakup beberapa elemen, seperti gender, usia, pendidikan/pekerjaan serta wilayah kecamatan tempat tinggal partisipan. Adapun penjabaran data mengenai karakteristik responden disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis kelamin	Frekuensi	Persentase
1	Laki-laki	37	37%
2	Perempuan	63	63%
	Total	100	100%

Sumber : Diolah pada tahun 2026

Berdasarkan tabel pada diatas, gambar tersebut menunjukan presentase responden berdasarkan jenis kelamin. Dari tabel diatas juga dapat diketahui bahwa responden yang paling mendominasi adalah responden berjenis kelamin Perempuan sebanyak 63%, kemudian pada responden laki-laki hanya sebanyak 37%.

Dalam penelitian mengenai penggunaan QRIS di Kota Banjarmasin, hasil karakteristik usia responden menunjukkan distribusi yang berbeda antara Generasi Milenial dan Generasi Z. Berikut adalah rincian hasil karakteristik dan perbandingannya:

Tabel 4.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Kelompok Umur

No	Kelompok Umur	Frekuensi	Persentase
1	16-19	10	10%
2	20-24	72	72%
3	25-29	18	18%
	Total	100	100%

Sumber : Diolah pada tahun 2026

Berdasarkan tabel diatas karakteristik kelompok umur, mayoritas responden dalam penelitian ini didominasi oleh usia muda produktif,

khususnya pada rentang 20-24 tahun dengan persentase mencapai 72%. Adapun kontribusi dari kelompok umur lainnya relatif kecil, yakni usia 25-29 tahun sebesar 18% dan kelompok usia termuda (16-19 tahun) hanya sebesar 10%.

Selain itu, penulis juga akan mengelompokkan responden berdasarkan Pendidikan atau pekerjaan, yaitu pelajar/mahasiswa, pegawai, wirausaha dan lainnya. Untuk mengetahui proposi pengelompokannya dengan jelas dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 4. 4 Karakteristik Berdasarkan Pendidikan/Pekerjaan

No	Pendidikan/Pekerjaan	Frekuensi	Persentase
1	Pelajar/Mahasiswa	70	70%
2	Pegawai	15	15%
3	Wirausaha	8	8%
4	Lainnya	7	7%
	Total	100	100%

Sumber : Diolah pada tahun 2026

Mayoritas responden didominasi oleh kelompok Pelajar/Mahasiswa dengan persentase mencapai 70%, sementara sisanya terbagi ke dalam kelompok Pegawai (15%), Wirausaha (8%), dan kategori lainnya (7%). Hal ini menunjukkan bahwa populasi dalam data ini sangat terfokus pada kalangan akademisi dibandingkan kelompok pekerja atau wiraswasta.

Peneliti juga mengelompokkan hasil karakteristik alamat domisili responden menunjukkan distribusi Genesari Z. Berikut adalah rincian hasil karakteristik dan perbandingannya:

Tabel 4. 5 Karakteristik Berdasarkan Domisili

No	Domisili (Kecamatan)	Frekuensi	Persentase
1	Banjarmasin Tengah	16	16%
2	Banjarmasin Selatan	25	25%
3	Banjarmasin Timur	33	33%
4	Banjarmasin Utara	18	18%
5	Banjarmasin Barat	9	9%
	Total	100	100%

Sumber : Diolah pada tahun 2026

Hasil tabel diatas menunjukkan bahwa responden berdasarkan domisili wilayah Banjarmasin Timur memberikan kontribusi terbesar dengan 33%, disusul oleh Banjarmasin Selatan sebesar 25%. Sementara itu, sebaran lainnya mencakup wilayah Banjarmasin Utara (18%), Banjarmasin Tengah (16%), dan frekuensi terendah terdapat di Banjarmasin Barat dengan 9%.

4. Distribusi Frekuensi Jawaban Responden

Dengan mendeskripsikan jawaban, peneliti bisa mengidentifikasi perbedaan pandangan antara kelompok responden yang berbeda. Deskripsi jawaban responden memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi keterkaitan antara persepsi manfaat dengan kondisi lingkungan sosial terhadap keputusan penggunaan QRIS. Dalam konteks Generasi Z di Kota Banjarmasin, data ini mengungkapkan faktor-faktor dominan yang memengaruhi mereka, sehingga peneliti dapat mengukur apakah efektivitas penggunaan dan tekanan sosial rekan sebaya menjadi pendorong utama

dalam adopsi teknologi ini. Berikut distribusi frekuensi responden berdasarkan variabel:

a. Variabel Keputusan Penggunaan (Y)

- 1) Indikator kemantapan menggunakan setelah mengetahui informasi produk

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Kepercayaan Responden dalam Memilih QRIS

No	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1	SS	41	41%
2	S	39	39%
3	N	13	13%
4	TS	5	5%
5	STS	2	2%
Total		100	100%

Sumber : Diolah pada tahun 2026

Berdasarkan hasil tabel diatas menunjukkan bahwa responden generasi z yang memilih sangat setuju sejumlah 41 orang atau 41%, setuju sejumlah 39 orang atau 39%, netral sejumlah 13 orang atau 13%, yang memilih tidak setuju 5 orang atau 5%, dan 2 orang atau 2% yang memilih sangat tidak setuju. Berdasarkan pada data tersebut bisa disimpulkan bahwa mayoritas responden memilih sangat setuju dan setuju 41 orang atau 41%.

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Konsistensi Penggunaan QRIS Responden

No	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1	SS	32	32%
2	S	44	44%
3	N	15	15%
4	TS	8	8%
5	STS	1	1%
Total		100	100%

Sumber : Diolah pada tahun 2026

Berdasarkan hasil tabel diatas menunjukkan bahwa responden generasi z yang memilih sangat setuju sejumlah 32 orang atau 32%, yang memilih setuju 44 atau 44%, netral sejumlah 15 orang atau 15%, yang memilih tidak setuju 8 orang atau 8%, dan 1 orang atau 1% tidak ada yang memilih sangat tidak setuju. Berdasarkan pada data tersebut bisa disimpulkan bahwa mayoritas responden memilih setuju 45 orang atau 45% dan 32 orang atau 32% memilih sangat setuju.

Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Kejelasan Responden Memilih QRIS Sebagai Metode Pembayaran

No	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1	SS	24	24%
2	S	45	45%
3	N	24	24%
4	TS	5	5%

5	STS	2	2%
Total		100	100%

Sumber : Diolah pada tahun 2026

Berdasarkan hasil tabel diatas menunjukkan bahwa responden generasi z yang memilih sangat setuju sejumlah 24 orang atau 24%, yang memilih setuju 45 atau 45%, netral sejumlah 24 orang atau 24%, yang memilih tidak setuju 5 orang atau 5%, dan 2 orang atau 2% tidak ada yang memilih sangat tidak setuju. Berdasarkan pada data tersebut bisa disimpulkan bahwa mayoritas responden memilih setuju 46 orang atau 46% dan 24 orang atau 24% memilih sangat setuju.

- 2) Indikator menggunakan karena sesuai dengan keinginan dan kebutuhan

Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Kepraktisan QRIS Sesuai Keinginan Responden

No	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1	SS	27	27%
2	S	43	43%
3	N	24	24%
4	TS	4	4%
5	STS	2	2%
Total		100	100%

Sumber : Diolah pada tahun 2026

Berdasarkan hasil tabel diatas menunjukkan bahwa responden generasi z yang memilih sangat setuju sejumlah 27 orang atau 27%, yang memilih setuju 43 atau 43%, netral sejumlah 24 orang atau 24%, yang memilih tidak setuju 4 orang atau 4%, dan 2 orang atau 2% tidak ada yang memilih sangat tidak setuju. Berdasarkan pada data tersebut bisa disimpulkan bahwa mayoritas responden 43 orang atau 43% memilih setuju.

Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Kesesuaian QRIS dengan Kebutuhan Transaksi Responden

No	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1	SS	22	22%
2	S	39	39%
3	N	29	29%
4	TS	8	8%
5	STS	2	2%
Total		100	100%

Sumber : Diolah pada tahun 2026

Berdasarkan hasil tabel diatas menunjukkan bahwa responden generasi z yang memilih sangat setuju sejumlah 22 orang atau 22%, yang memilih setuju 39 atau 39%, netral sejumlah 29 orang atau 29%, yang memilih tidak setuju 8 orang atau 8%, dan 2 orang atau 2% yang memilih sangat tidak setuju. Berdasarkan pada data tersebut bisa disimpulkan bahwa mayoritas responden 39 orang atau 39% memilih setuju.

Tabel 4. 11 Distribusi Frekuensi Kesesuaian QRIS dengan Keinginan Transaksi Tanpa Kontak Fisik

No	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1	SS	37	37%
2	S	44	44%
3	N	17	17%
4	TS	2	2%
5	STS	0	0%
Total		100	100%

Sumber : Diolah pada tahun 2026

Berdasarkan hasil tabel diatas menunjukkan bahwa responden generasi z yang memilih sangat setuju sejumlah 37 orang atau 37%, yang memilih setuju 44 atau 44%, netral sejumlah 17 orang atau 17%, yang memilih tidak setuju 2 orang atau 2%, dan 0 orang atau 0% tidak ada yang memilih sangat tidak setuju. Berdasarkan pada data tersebut bisa disimpulkan bahwa mayoritas responden 43 orang atau 43% memilih setuju.

- 3) Menggunakan karena mendapatkan rekomendasi dari orang lain

Tabel 4. 12 Distribusi Frekuensi Pengaruh Pengalaman Positif QRIS terhadap Pilihan Responden

No	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1	SS	19	19%
2	S	42	42%
3	N	27	27%
4	TS	10	10%

5	STS	2	2%
Total		100	100%

Sumber : Diolah pada tahun 2026

Berdasarkan hasil tabel diatas menunjukkan bahwa responden generasi z yang memilih sangat setuju sejumlah 19 orang atau 19%, yang memilih setuju 42 orang atau 42%, netral sejumlah 27 orang atau 27%, yang memilih tidak setuju 10 orang atau 10%, dan 2 orang atau 2% yang memilih sangat tidak setuju. Berdasarkan pada data tersebut bisa disimpulkan bahwa mayoritas responden 39 orang atau 39% memilih setuju.

Tabel 4. 13 Distribusi Frekuensi Pengaruh Pendapat Orang Lain terhadap Penggunaan QRIS

No	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1	SS	35	35%
2	S	33	33%
3	N	27	27%
4	TS	5	5%
5	STS	0	0%
Total		100	100%

Sumber : Diolah pada tahun 2026

Berdasarkan hasil tabel diatas menunjukkan bahwa responden generasi z yang memilih sangat setuju sejumlah 35 orang atau 35%, yang memilih setuju 33 orang atau 33%, netral sejumlah 27 orang atau 27%, yang memilih tidak setuju 5 orang atau 5%, dan

0 orang atau 0% tidak ada yang memilih sangat tidak setuju. Berdasarkan pada data tersebut bisa disimpulkan bahwa mayoritas responden 35 orang atau 35% memilih sangat setuju.

Tabel 4. 14 Distribusi Frekuensi Pengaruh Rekomendasi Teman/Keluarga terhadap Penggunaan QRIS

No	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1	SS	30	30%
2	S	41	41%
3	N	22	22%
4	TS	6	6%
5	STS	1	1%
Total		100	100%

Sumber : Diolah pada tahun 2026

Berdasarkan hasil tabel diatas menunjukkan bahwa responden generasi z yang memilih sangat setuju sejumlah 30 orang atau 30%, yang memilih setuju 41 orang atau 41%, netral sejumlah 22 orang atau 22%, yang memilih tidak setuju 6 orang atau 6%, dan 1 orang atau 1% yang memilih sangat tidak setuju. Berdasarkan pada data tersebut bisa disimpulkan bahwa mayoritas responden 41 orang atau 41% memilih setuju.

b. Variabel Manfaat yang dirasakan (X1)

1) Indikator mempermudah transaksi

Tabel 4.15 Distribusi Frekuensi Kemudahan Transaksi QRIS Tanpa Uang Kembalian

No	Keterangan	Frekuensi	Persentase
----	------------	-----------	------------

1	SS	61	61%
2	S	30	30%
3	N	6	6%
4	TS	1	1%
5	STS	2	2%
Total		100	100%

Sumber : Diolah pada tahun 2026

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan bahwa responden generasi Z yang memilih sangat setuju sejumlah 61 orang atau 61%, yang memilih setuju sejumlah 30 orang atau 30%, netral sejumlah 6 orang atau 6%, yang memilih tidak setuju sejumlah 1 orang atau 1%, dan yang memilih sangat tidak setuju sejumlah 2 orang atau 2%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden memilih sangat setuju sejumlah 61 orang atau 61%.

Tabel 4.16 Distribusi Frekuensi Kelancaran dan Kepraktisan Langkah Transaksi QRIS

No	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1	SS	50	50%
2	S	39	39%
3	N	7	7%
4	TS	4	4%
5	STS	0	0%
Total		100	100%

Sumber : Diolah pada tahun 2026

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan bahwa responden generasi Z yang memilih sangat setuju sejumlah 50 orang atau 50%, yang memilih setuju sejumlah 39 orang atau 39%, netral sejumlah 7 orang atau 7%, yang memilih tidak setuju sejumlah 4 orang atau 4%, dan yang memilih sangat tidak setuju sejumlah 0 orang atau 0%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden memilih sangat setuju sejumlah 50 orang atau 50%.

Tabel 4. 17 Distribusi Frekuensi Kemudahan Fitur Scan QRIS bagi Responden Gen Z

No	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1	SS	54	54%
2	S	39	39%
3	N	5	5%
4	TS	2	2%
5	STS	0	0%
Total		100	100%

Sumber : Diolah pada tahun 2026

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan bahwa responden generasi Z yang memilih sangat setuju sejumlah 54 orang atau 54%, yang memilih setuju sejumlah 39 orang atau 39%, netral sejumlah 5 orang atau 5%, yang memilih tidak setuju sejumlah 2 orang atau 2%, dan yang memilih sangat tidak setuju sejumlah 0

orang atau 0%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden memilih sangat setuju sejumlah 54 orang atau 54%.

2) Indikator membuat transaksi lebih cepat

Tabel 4.18 Distribusi Frekuensi Efisiensi Durasi Transaksi Melalui Scan QRIS

No	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1	SS	52	52%
2	S	40	40%
3	N	5	5%
4	TS	3	3%
5	STS	0	0%
Total		100	100%

Sumber : Diolah pada tahun 2026

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan bahwa responden generasi Z yang memilih sangat setuju sejumlah 52 orang atau 52%, yang memilih setuju sejumlah 40 orang atau 40%, netral sejumlah 5 orang atau 5%, yang memilih tidak setuju sejumlah 3 orang atau 3%, dan yang memilih sangat tidak setuju sejumlah 0 orang atau 0%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden memilih sangat setuju sejumlah 52 orang atau 52%.

Tabel 4.19 Distribusi Frekuensi Efisiensi Tahapan dan Kecepatan Transaksi QRIS

No	Keterangan	Frekuensi	Persentase
----	------------	-----------	------------

1	SS	54	54%
2	S	41	41%
3	N	3	3%
4	TS	1	1%
5	STS	1	1%
Total		100	100%

Sumber : Diolah pada tahun 2026

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan bahwa responden generasi Z yang memilih sangat setuju sejumlah 54 orang atau 54%, yang memilih setuju sejumlah 41 orang atau 41%, netral sejumlah 3 orang atau 3%, yang memilih tidak setuju sejumlah 1 orang atau 1%, dan yang memilih sangat tidak setuju sejumlah 1 orang atau 1%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden memilih sangat setuju sejumlah 54 orang atau 54%.

Tabel 4.20 Distribusi Frekuensi Keunggulan Kecepatan Transaksi QRIS Dibanding Kartu/Tunai

No	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1	SS	53	53%
2	S	38	38%
3	N	7	7%
4	TS	1	1%
5	STS	1	1%
Total		100	100%

Sumber : Diolah pada tahun 2026

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan bahwa responden generasi Z yang memilih sangat setuju sejumlah 53 orang atau 53%, yang memilih setuju sejumlah 38 orang atau 38%, netral sejumlah 7 orang atau 7%, yang memilih tidak setuju sejumlah 1 orang atau 1%, dan yang memilih sangat tidak setuju sejumlah 1 orang atau 1%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden memilih sangat setuju sejumlah 53 orang atau 53%.

3) Indikator efesiensi waktu dalam melaksanakan transaksi

Tabel 4. 21 Distribusi Frekuensi Efisiensi Waktu Penyelesaian Pembayaran QRIS

No	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1	SS	50	50%
2	S	42	42%
3	N	5	5%
4	TS	1	1%
5	STS	2	2%
Total		100	100%

Sumber : Diolah pada tahun 2026

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan bahwa responden generasi Z yang memilih sangat setuju sejumlah 50 orang atau 50%, yang memilih setuju sejumlah 42 orang atau 42%, netral sejumlah 5 orang atau 5%, yang memilih tidak setuju sejumlah 1

orang atau 1%, dan yang memilih sangat tidak setuju sejumlah 2 orang atau 2%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden memilih sangat setuju sejumlah 50 orang atau 50%.

Tabel 4.22 Distribusi Frekuensi Kecepatan Transaksi QRIS Tanpa Uang Tunai dan Kembalian

No	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1	SS	55	55%
2	S	35	35%
3	N	6	6%
4	TS	4	4%
5	STS	0	0%
Total		100	100%

Sumber : Diolah pada tahun 2026

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan bahwa responden generasi Z yang memilih sangat setuju sejumlah 55 orang atau 55%, yang memilih setuju sejumlah 35 orang atau 35%, netral sejumlah 6 orang atau 6%, yang memilih tidak setuju sejumlah 4 orang atau 4%, dan yang memilih sangat tidak setuju sejumlah 0 orang atau 0%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden memilih sangat setuju sejumlah 55 orang atau 55%.

Tabel 4. 23 Distribusi Frekuensi Kecepatan dan Kesederhanaan Transaksi QRIS dalam Berbagai Situasi

No	Keterangan	Frekuensi	Persentase
----	------------	-----------	------------

1	SS	51	51%
2	S	42	42%
3	N	5	5%
4	TS	2	2%
5	STS	0	0%
Total		100	100%

Sumber : Diolah pada tahun 2026

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan bahwa responden generasi Z yang memilih sangat setuju sejumlah 51 orang atau 51%, yang memilih setuju sejumlah 42 orang atau 42%, netral sejumlah 5 orang atau 5%, yang memilih tidak setuju sejumlah 2 orang atau 2%, dan yang memilih sangat tidak setuju sejumlah 0 orang atau 0%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden memilih sangat setuju sejumlah 51 orang atau 51%.

4) Indikator keamanan dalam bertransaksi

Tabel 4. 24 Distribusi Frekuensi Keunggulan Keamanan Transaksi QRIS Dibanding Metode Lain

No	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1	SS	39	39%
2	S	43	43%
3	N	13	13%
4	TS	4	4%
5	STS	1	1%

Total	100	100%
-------	-----	------

Sumber : Diolah pada tahun 2026

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan bahwa responden generasi Z yang memilih sangat setuju sejumlah 39 orang atau 39%, yang memilih setuju sejumlah 43 orang atau 43%, netral sejumlah 13 orang atau 13%, yang memilih tidak setuju sejumlah 4 orang atau 4%, dan yang memilih sangat tidak setuju sejumlah 1 orang atau 1%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden memilih setuju sejumlah 43 orang atau 43%.

Tabel 4.25 Distribusi Frekuensi Reduksi Risiko Kehilangan Uang Tunai Melalui QRIS

No	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1	SS	49	49%
2	S	38	38%
3	N	8	8%
4	TS	4	4%
5	STS	1	1%
Total		100	100%

Sumber : Diolah pada tahun 2026

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan bahwa responden generasi Z yang memilih sangat setuju sejumlah 49 orang atau 49%, yang memilih setuju sejumlah 38 orang atau 38%, netral sejumlah 8 orang atau 8%, yang memilih tidak setuju sejumlah 4 orang atau 4%, dan yang memilih sangat tidak setuju sejumlah 1

orang atau 1%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden memilih sangat setuju sejumlah 49 orang atau 49%.

Tabel 4.26 Distribusi Frekuensi Keunggulan QRIS dalam Mitigasi Risiko Penipuan Digital

No	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1	SS	40	40%
2	S	31	31%
3	N	21	21%
4	TS	4	4%
5	STS	1	1%
Total		100	100%

Sumber : Diolah pada tahun 2026

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan bahwa responden generasi Z yang memilih sangat setuju sejumlah 40 orang atau 40%, yang memilih setuju sejumlah 34 orang atau 34%, netral sejumlah 21 orang atau 21%, yang memilih tidak setuju sejumlah 4 orang atau 4%, dan yang memilih sangat tidak setuju sejumlah 1 orang atau 1%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden memilih sangat setuju sejumlah 40 orang atau 40%.

c. Variabel Lingkungan Sosial

1) Indikator norma subjektif

Tabel 4.27 Distribusi Frekuensi Relevansi Penggunaan QRIS sebagai Alternatif Pembayaran di Lingkungan Sekitar

No	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1	SS	49	49%
2	S	37	37%
3	N	10	10%
4	TS	3	3%
5	STS	1	1%
Total		100	100%

Sumber : Diolah pada tahun 2026

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan bahwa responden generasi Z yang memilih sangat setuju sejumlah 49 orang atau 49%, yang memilih setuju sejumlah 37 orang atau 37%, netral sejumlah 10 orang atau 10%, yang memilih tidak setuju sejumlah 3 orang atau 3%, dan yang memilih sangat tidak setuju sejumlah 1 orang atau 1%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden memilih sangat setuju sejumlah 49 orang atau 49%.

Tabel 4. 28 Distribusi Frekuensi Ketepatan Penggunaan QRIS dalam Mengikuti Tren Transaksi Digital

No	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1	SS	46	46%
2	S	40	40%
3	N	9	9%
4	TS	4	4%

5	STS	1	1%
Total		100	100%

Sumber : Diolah pada tahun 2026

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan bahwa responden generasi Z yang memilih sangat setuju sejumlah 46 orang atau 46%, yang memilih setuju sejumlah 40 orang atau 40%, netral sejumlah 9 orang atau 9%, yang memilih tidak setuju sejumlah 4 orang atau 4%, dan yang memilih sangat tidak setuju sejumlah 1 orang atau 1%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden memilih sangat setuju sejumlah 46 orang atau 46%.

Tabel 4. 29 Distribusi Frekuensi Kesesuaian Penggunaan QRIS Responden dengan Kebiasaan Sosial

No	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1	SS	29	29%
2	S	43	43%
3	N	15	15%
4	TS	12	12%
5	STS	1	1%
Total		100	100%

Sumber : Diolah pada tahun 2026

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan bahwa responden generasi Z yang memilih sangat setuju sejumlah 29 orang atau 29%, yang memilih setuju sejumlah 43 orang atau 43%, netral

sejumlah 15 orang atau 15%, yang memilih tidak setuju sejumlah 12 orang atau 12%, dan yang memilih sangat tidak setuju sejumlah 1 orang atau 1%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden memilih setuju sejumlah 43 orang atau 43%.

2) Indikator norma

Tabel 4.30 Distribusi Frekuensi Penggunaan QRIS sebagai Refleksi Adopsi Perkembangan Teknologi

No	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1	SS	44	44%
2	S	42	42%
3	N	11	11%
4	TS	2	2%
5	STS	1	1%
Total		100	100%

Sumber : Diolah pada tahun 2026

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan bahwa responden generasi Z yang memilih sangat setuju sejumlah 44 orang atau 44%, yang memilih setuju sejumlah 42 orang atau 42%, netral sejumlah 11 orang atau 11%, yang memilih tidak setuju sejumlah 2 orang atau 2%, dan yang memilih sangat tidak setuju sejumlah 1 orang atau 1%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden memilih sangat setuju sejumlah 44 orang atau 44%.

Tabel 4. 31 Distribusi Frekuensi Persepsi Responden terhadap Citra Kemajuan dalam Penggunaan QRIS

No	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1	SS	33	33%
2	S	36	36%
3	N	22	22%
4	TS	9	9%
5	STS	0	0%
Total		100	100%

Sumber : Diolah pada tahun 2026

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan bahwa responden generasi Z yang memilih sangat setuju sejumlah 33 orang atau 33%, yang memilih setuju sejumlah 36 orang atau 36%, netral sejumlah 22 orang atau 22%, yang memilih tidak setuju sejumlah 9 orang atau 9%, dan yang memilih sangat tidak setuju sejumlah 0 orang atau 0%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden memilih setuju sejumlah 36 orang atau 36%.

Tabel 4.32 Distribusi Frekuensi Persepsi Responden terhadap QRIS sebagai Sistem Pembayaran Terpercaya

No	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1	SS	44	44%
2	S	39	39%
3	N	11	11%
4	TS	3	3%
5	STS	3	3%

Total	100	100%
-------	-----	------

Sumber : Diolah pada tahun 2026

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan bahwa responden generasi Z yang memilih sangat setuju sejumlah 44 orang atau 44%, yang memilih setuju sejumlah 39 orang atau 39%, netral sejumlah 11 orang atau 11%, yang memilih tidak setuju sejumlah 3 orang atau 3%, dan yang memilih sangat tidak setuju sejumlah 3 orang atau 3%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden memilih sangat setuju sejumlah 44 orang atau 44%.

3) Indikator faktor sosial

Tabel 4. 33 Distribusi Frekuensi Pengaruh Kebiasaan Lingkungan Sekitar terhadap Adopsi QRIS Responden

No	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1	SS	35	35%
2	S	36	36%
3	N	16	16%
4	TS	11	11%
5	STS	2	2%
Total		100	100%

Sumber : Diolah pada tahun 2026

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan bahwa responden generasi Z yang memilih sangat setuju sejumlah 35 orang atau 35%, yang memilih setuju sejumlah 36 orang atau 36%, netral

sejumlah 16 orang atau 16%, yang memilih tidak setuju sejumlah 11 orang atau 11%, dan yang memilih sangat tidak setuju sejumlah 2 orang atau 2%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden memilih setuju sejumlah 36 orang atau 36%.

Tabel 4. 34 Distribusi Frekuensi Tingkat Keumuman Penggunaan QRIS di Lingkungan Responden

No	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1	SS	42	42%
2	S	41	41%
3	N	10	10%
4	TS	5	5%
5	STS	2	2%
Total		100	100%

Sumber : Diolah pada tahun 2026

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan bahwa responden generasi Z yang memilih sangat setuju sejumlah 42 orang atau 42%, yang memilih setuju sejumlah 41 orang atau 41%, netral sejumlah 10 orang atau 10%, yang memilih tidak setuju sejumlah 5 orang atau 5%, dan yang memilih sangat tidak setuju sejumlah 2 orang atau 2%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden memilih sangat setuju sejumlah 42 orang atau 42%.

Tabel 4. 35 Distribusi Frekuensi Ketertarikan Responden Menggunakan QRIS Berdasarkan Observasi Pengguna Lain

No	Keterangan	Frekuensi	Persentase
----	------------	-----------	------------

1	SS	36	36%
2	S	34	34%
3	N	19	19%
4	TS	11	11%
5	STS	0	0%
Total		100	100%

Sumber : Diolah pada tahun 2026

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan bahwa responden generasi Z yang memilih sangat setuju sejumlah 36 orang atau 36%, yang memilih setuju sejumlah 34 orang atau 34%, netral sejumlah 19 orang atau 19%, yang memilih tidak setuju sejumlah 11 orang atau 11%, dan yang memilih sangat tidak setuju sejumlah 0 orang atau 0%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden memilih sangat setuju sejumlah 36 orang atau 36%.

B. Hasil Analisis Data

1. Uji validitas

Tabel 4.36 Hasil Uji Validitas

Variabel	Indikator	Item Pernyataan	r Hitung	r Tabel	Keterangan
Manfaat Yang Dirasakan (X1)	Mempermudah transaksi	1	0,765	0,1654	Valid
		2	0,755	0,1654	Valid
		3	0,718	0,1654	Valid
		4	0,758	0,1654	Valid

	Mempercepat transaksi	5	0,695	0,1654	Valid
		6	0,768	0,1654	Valid
	Efisiensi Waktu dalam melaksanakan transaksi	7	0,795	0,1654	Valid
		8	0,759	0,1654	Valid
		9	0,701	0,1654	Valid
	Keamanan dalam bertransaksi	10	0,707	0,1654	Valid
		11	0,784	0,1654	Valid
		12	0,686	0,1654	Valid
Lingkungan Sosial (X2)	Norma Subjektif	1	0,686	0,1654	Valid
		2	0,674	0,1654	Valid
		3	0,782	0,1654	Valid
	Citra	4	0,662	0,1654	Valid
		5	0,676	0,1654	Valid
		6	0,722	0,1654	Valid
	Faktor sosial	7	0,787	0,1654	Valid
		8	0,661	0,1654	Valid
		9	0,711	0,1654	Valid
Keputusan Penggunaan (Y1)	Kemantapan produk setelah mengetahui informasi produk	1	0,496	0,1654	Valid
		2	0,574	0,1654	Valid
		3	0,524	0,1654	Valid

	Menggunakan karena sesuai keinginan dan kebutuhan	4	0,525	0,1654	Valid
		5	0,527	0,1654	Valid
		6	0,413	0,1654	Valid
	Menggunakan karena mendapatkan rekomendasi dari orang lain	7	0,464	0,1654	Valid
		8	0,409	0,1654	Valid
		9	0,466	0,1654	Valid

Sumber : Data diolah dari Hasil Penelitian SPSS 23, 2026

Menurut tabel yang disajikan bisa didefinisikan bahwa nilai R-hitung > R-tabel berdasarkan Uji Signifikansi 0,05. Artinya indikator untuk setiap pertanyaan-pertanyaan tersebut dapat dinyatakan Valid.

2. Uji Reliabilitas

Tabel 4.37 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach Alpha	Keterangan
Manfaat yang dirasakan	0,919	Reliabel
Lingkungan Sosial	0,871	Reliabel
Keputusan Penggunaan	0,603	Reliabel

Sumber : Data diolah dari Hasil Penelitian SPSS 23, 2026

Pada hasil uji reliabilitas pada tabel di atas menunjukkan Nilai Cronbach's Alpha yang didapat dari analisis menampilkan angka sebesar

0,919 untuk variabel X1, 0,871 untuk variabel X2 dan 0,603 untuk variabel Y1. Angka ini berada di atas ambang batas minimum yang umum diterima yaitu 0,60, yang menandakan bahwa kuesioner ini memiliki tingkat reliabilitas yang baik.

3. Uji Normalitas

Tabel 4.38 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	
Asymp. Sig. (2-tailed)	Keterangan
0,102	Berdistribusi Normal

Sumber : Data diolah dari Hasil Penelitian SPSS 23, 2026

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode One Sample Kolmogorov-Smirnov, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,102. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal.

4. Uji Multikolonieritas

Tabel 4.39 Hasil Uji Multikolonieritas

Variabel	Tolerance	VIF	Keterangan
X1	0,563	1,776	Tidak terjadi multikolonieritas
X2	0,563	1,776	Tidak terjadi multikolonieritas

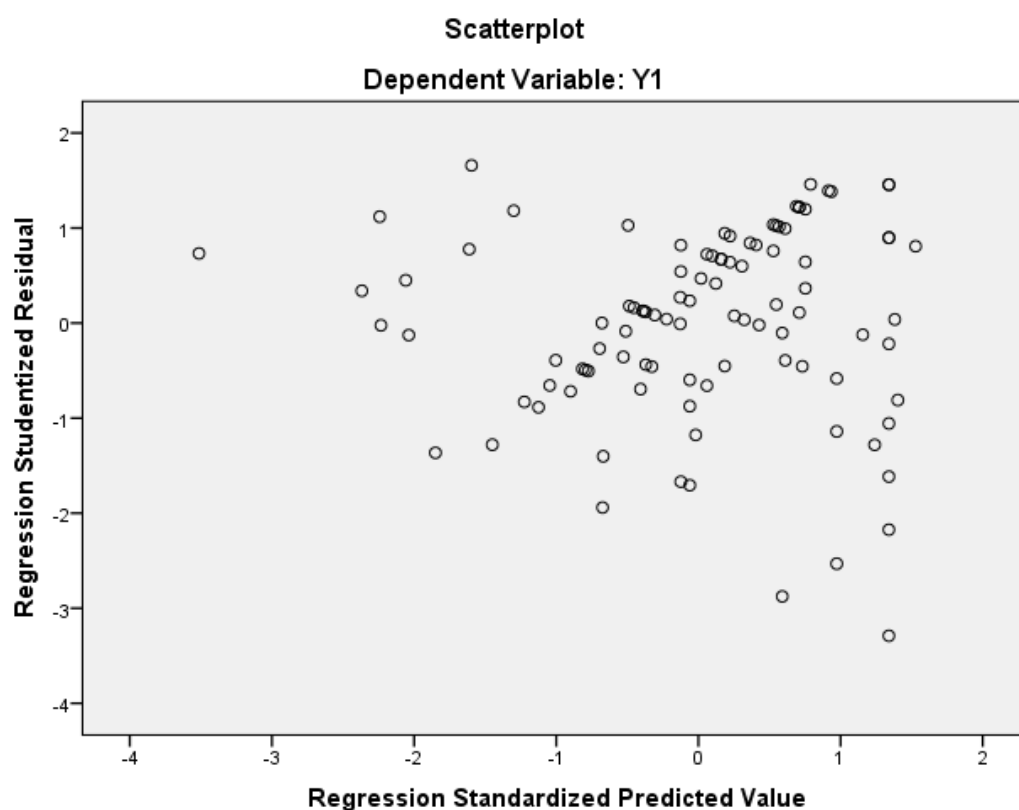
Sumber : Data diolah dari Hasil Penelitian SPSS 23, 2026

Hasil uji multikolinearitas menunjukkan bahwa variabel manfaat yang dirasakan X1 dan Lingkungan Sosial X2 sama-sama memiliki nilai *tolerance* sebesar 0,563, yang berarti telah melampaui batas minimal 0,10. Di sisi lain, nilai VIF yang didapatkan untuk kedua variabel independen

tersebut adalah 1,776, angka yang berada jauh di bawah ambang batas maksimal 10. Berdasarkan temuan tersebut, dapat ditegaskan bahwa model regresi dalam penelitian ini terbebas dari masalah multikolinearitas, sehingga tidak terdapat korelasi yang berlebihan antar-variabel bebas.

5. Uji Heteroskedastisitas

Gambar 4.1 Heteroskedastisitas



Sumber : Data diolah dari Hasil Penelitian SPSS 23, 2026

Berdasarkan grafik *scatterplot* yang dihasilkan dari uji asumsi klasik, terlihat bahwa titik-titik data menyebar secara acak serta tersebar baik di atas maupun di bawah angka 0 pada sumbu Y. Selain itu, persebaran data tersebut tidak membentuk suatu pola tertentu yang teratur atau geometris (seperti pola bergelombang, melebar, kemudian menyempit).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat gejala heteroskedastisitas pada model regresi ini, sehingga model regresi terbukti valid dan layak digunakan dalam penelitian.

6. Uji Regresi Linear Berganda

Tabel 4.40 Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Model	<i>Unstandarized Coefficient</i>		<i>Standardized Coefficient</i>	t	sig
	b	Std.Error	Beta		
(Constant)	24,643	2,863		8,606	0,000
Manfaat Yang Dirasakan	-0,039	0,071	-0,066	-0,553	0,582
Lingkungan Sosial	0,344	0,082	0,503	4,194	0,000
Dependent Variable : Keputusan Penggunaan					

Sumber : Data diolah dari Hasil Penelitian SPSS 23, 2026

Ada pun persamaan regresi linier berganda adalah sebagai berikut :

$$Y = a + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + e$$

Berdasarkan hasil uji analisis regresi pada tabel 4.26 maka dapat diketahui model uji regresi linear berganda adalah sebagai berikut:

$$Y = 24,643 - 0,039X_1 + 0,344X_2 + e$$

Persamaan regresi diatas dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Berdasarkan hasil analisis regresi linier berganda, diperoleh nilai konstanta sebesar 24,643. Hal ini menunjukkan bahwa apabila variabel

manfaat yang dirasakan X1 dan lingkungan sosial X2 dianggap konstan atau bernilai 0, maka nilai variabel Y1 adalah sebesar 24,643.

- b. Variabel manfaat yang dirasakan X1 memiliki nilai koefisien regresi sebesar -0,039 dengan nilai signifikansi sebesar 0,751 yang lebih besar dari 0,1. Hal ini menunjukkan bahwa manfaat yang dirasakan tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel Y1. Dengan demikian, peningkatan pada manfaat yang dirasakan belum tentu diikuti dengan peningkatan variabel Y1 secara signifikan.
- c. Sementara itu, variabel lingkungan sosial X2 memiliki nilai koefisien regresi sebesar 0,289 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan sosial berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel Y1. Artinya, semakin baik atau kondusif lingkungan sosial, maka nilai variabel Y1 juga akan meningkat secara nyata.

7. Uji T (Uji Parsial)

Uji hipotesis parsial atau uji t digunakan untuk mengetahui dan menganalisis seberapa besar pengaruh masing-masing variabel independen yang terdiri atas nilai manfaat yang dirasakan dan lingkungan sosial terhadap variabel dependen yaitu Keputusan Penggunaan.

Tabel 4.41 Hasil Uji Parsial (Uji T)

Model	<i>Unstandarized</i> <i>Coefficient</i>		<i>Standardrized</i> <i>Coefficient</i>	t	sig
	b	Std.Error	<i>Beta</i>		

(Constant)	24,643	2,863		8,606	0,000
Manfaat Yang Dirasakan	-0,039	0,071	-0,066	-0,553	0,582
Lingkungan Sosial	0,344	0,082	0,503	4,194	0,000

Sumber : Data diolah dari Hasil Penelitian SPSS 23, 2026

Berdasarkan pada tabel hasil uji t di atas, dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut:

- a. Berdasarkan hasil uji t, variabel manfaat yang dirasakan (X1) memiliki t hitung sebesar -0,553, yang mana ini lebih kecil dari t tabel sebesar 1,661. Hal ini didukung oleh signifikansi sebesar 0,582 yang masih jauh lebih besar dari batas 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H1 ditolak, yang artinya variabel manfaat yang dirasakan tetap tidak berpengaruh secara signifikan secara parsial terhadap variabel Keputusan penggunaan (Y1). Hasil statistik ini mengindikasikan adanya fenomena pembentukan gaya hidup nontunai. Fenomena ini dapat dijelaskan dari bagaimana kondisi di lapangan secara tidak langsung telah membentuk kebiasaan baru pada Generasi Z. Saat ini, mayoritas tempat perbelanjaan, kafe, dan *merchant* di Kota Banjarmasin sudah sangat gencar menerapkan sistem pembayaran nontunai (*cashless*), hal ini dikarenakan tidak adanya menyediakan uang kembalian pecahan kecil, bahkan memberikan promo khusus jika bertransaksi

menggunakan QRIS. Kondisi dan tuntutan situasi di kasir inilah yang awalnya memaksa konsumen untuk menggunakan QRIS.

Ketika tuntutan dari kondisi lapangan ini terjadi secara berulang-ulang setiap hari, hal tersebut akhirnya bergeser menjadi sebuah kebiasaan dan gaya hidup nontunai yang melekat erat pada Generasi Z. Efeknya, ketika mereka ingin membayar di kasir, tindakan *scan* QRIS sudah menjadi respon otomatis (refleks) yang dilakukan tanpa perlu berpikir atau menimbang-nimbang lagi apa saja manfaat praktisnya secara personal. Oleh karena itu, karena keputusan penggunaan ini sudah didorong oleh kombinasi antara tuntutan situasi toko dan kebiasaan gaya hidup yang otomatis, variabel manfaat yang dirasakan tidak lagi menunjukkan pengaruh yang signifikan secara statistik dalam penelitian ini.

- b. Variabel Lingkungan Sosial (X2) memiliki t hitung sebesar 4,194, di mana nilai tersebut jauh lebih besar dari nilai t tabel sebesar 1,661. Nilai signifikansi yang diperoleh juga sebesar 0,000, yang nilainya jauh lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa H2 diterima, yang artinya variabel lingkungan sosial terbukti berpengaruh positif dan signifikan secara parsial terhadap variabel Keputusan penggunaan (Y1) pada tingkat kepercayaan. Hasil statistik ini menjelaskan bahwa faktor eksternal, seperti ajakan teman sebaya, rekomendasi keluarga, serta tren kelompok sosial, menjadi pendorong nyata bagi responden untuk mengadopsi teknologi pembayaran ini.

Fenomena ini sangat berkaitan dengan pola interaksi sosial yang saling memengaruhi. Lingkungan pergaulan anak muda di Kota Banjarmasin saat ini, seperti di kafe atau tempat rekreasi, telah membentuk sebuah standar sosial di mana bertransaksi menggunakan QRIS dianggap sebagai hal yang modern dan lumrah. Ketika lingkaran sosial mereka secara kompak menerapkan gaya hidup nontunai, muncul dorongan sosial bagi individu di dalamnya untuk ikut beradaptasi agar dapat membaur dan tidak merasa tertinggal (*fear of missing out*). Oleh karena itu, hasil penelitian ini menegaskan bahwa semakin kuat dukungan dan tren yang diciptakan oleh lingkungan sekitar, maka akan semakin tinggi pula keputusan Generasi Z untuk menggunakan QRIS.

8. Uji Simultan (Uji F)

Tabel 4.42 Hasil Uji Simultan (Uji F)

Model	F	Sig.
Regression Residual	13,170	0,000
Predictors : (Constant)Lingkungan Sosial X2, Manfaat Yang Dirasakan (X1)		
Dependent Variable : Keputusan Penggunaan (Y1)		

Sumber : Data diolah dari Hasil Penelitian SPSS 23, 2026

Berdasarkan hasil uji F pada tabel ANOVA, diperoleh nilai Fhitung sebesar 13,912, di mana nilai tersebut jauh lebih besar dari nilai Ftabel sebesar 2,36. Hal ini diperkuat dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang nilainya jauh lebih kecil dari batas toleransi 0,1 ($0,000 < 0,1$). Berdasarkan hasil pengujian tersebut, dapat disimpulkan bahwa H3 diterima. Artinya,

variabel manfaat yang dirasakan (X1) dan lingkungan sosial (X2) secara simultan (bersama-sama) berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel (Y1). Hasil statistik ini menggambarkan sebuah kenyataan di lapangan bahwa anak muda zaman sekarang memutuskan memakai QRIS bukan karena satu alasan saja. Keputusan ini muncul akibat perpaduan yang saling mendukung antara kebutuhan pribadi dan pengaruh dari lingkungan sekitar.

Ketika mereka melihat langsung kondisi di sekitarnya seperti teman-teman tongkrongan yang kompak memakai QRIS dan kasir toko yang lebih mengutamakan pembayaran nontunai mereka akan langsung menyadari manfaat praktisnya, seperti transaksi yang jadi lebih cepat dan tidak repot. Gabungan antara tuntutan lingkungan luar dan kesadaran akan kemudahan dari dalam diri inilah yang akhirnya secara serentak membuat Generasi Z di Kota Banjarmasin terbiasa beralih menggunakan QRIS untuk kebutuhan transaksi sehari-hari.

9. Uji Determinasi

Tabel 4.43 Hasil Uji Determinasi

R	R Square	Adjusted R Square
0,462	0,214	0,197

Sumber : Data diolah dari Hasil Penelitian SPSS 23, 2026

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat nilai Rsquare 0,214. Nilai R square ini adalah 21,4% angka tersebut mengandung arti variabel X dan variabel Y berpengaruh sebesar 21,4% sedangkan sisanya adalah 78,6% dipengaruhi oleh variabel lain.

Jika dikaitkan dengan beberapa penelitian terdahulu, besarnya porsi pengaruh di luar model (78,6%) ini dapat dijelaskan melalui beberapa variabel dominan yang tidak diukur dalam penelitian ini. Pertama, sebagaimana ditemukan dalam penelitian Selly Rachmawati1 & Tri Nur Wahyudi (2024), variabel *Lifestyle* merupakan faktor yang berdampak signifikan pada Generasi Z. Hal ini menjelaskan bahwa perilaku ekonomi Gen Z di Kota Banjarmasin sangat erat kaitannya dengan tuntutan tren dan gaya hidup masa kini. QRIS tidak lagi dipandang hanya sebagai alat bayar yang praktis, melainkan sudah menjelma menjadi simbol identitas gaya hidup anak muda modern. Dinamika gaya hidup inilah yang diduga kuat mengisi sebagian besar porsi pengaruh di luar model penelitian ini.

Kedua, faktor lain yang diduga kuat mendominasi sisa pengaruh tersebut adalah Persepsi Risiko Merujuk pada temuan Ningsih *et al.* (2021) serta Taryanda *et al.* (2024), persepsi risiko memiliki pengaruh nyata terhadap minat dan keputusan penggunaan alat pembayaran elektronik berbasis QRIS. Karakteristik Generasi Z yang peka terhadap keamanan data dan saldo menjadikan mitigasi risiko sebagai pertimbangan besar di luar nilai manfaat fungsional dasar.

Terakhir, penelitian terbaru dari Perdani *et al.* (2025) menegaskan bahwa keputusan penggunaan berkelanjutan digital payment pada Gen Z juga sangat ditentukan oleh faktor kepercayaan. Integrasi antara gaya hidup, pengelolaan risiko, dan rasa percaya inilah yang mengendalikan porsi terbesar perilaku konsumsi nontunai Generasi Z di Kota Banjarmasin.

Terdapat fenomena terbentuknya gaya hidup nontunai akibat tuntutan situasi di lapangan. Banyaknya toko dan kafe di Banjarmasin yang meminimalkan uang kembalian fisik serta menawarkan promo QRIS, awalnya memaksa konsumen untuk beralih ke pembayaran digital. Karena dihadapi setiap hari, penggunaan QRIS akhirnya berubah menjadi kebiasaan otomatis (refleks) bagi Generasi Z. Mereka langsung memindai QRIS di kasir tanpa perlu lagi menimbang-nimbang manfaatnya secara personal. Faktor kebiasaan refleks dan tuntutan kondisi toko inilah yang membuat variabel persepsi manfaat tidak lagi berpengaruh signifikan dalam penelitian ini.

C. Pembahasan

1. Pengaruh Manfaat Yang Dirasakan dan Lingkungan Sosial secara Simultan terhadap Keputusan Penggunaan *Quick Response Code Indonesia Standard*

Berdasarkan hasil dari data diatas bahwa variabel independen yaitu manfaaat yang dirasakan (X1) dan lingkungan sosial (X2) terhadap variabel dependen Keputusan Penggunaan (Y). Ini menunjukkan nilai sig yang dihasilkan pada uji F sebesar $0,000 < 0,05$. Nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,1 ini artinya H_a diterima atau H_0 ditolak. Sehingga dapat dikatakan bahwa variabel manfaat yang dirasakan (X1) dan lingkungan sosial (X2) memiliki pengaruh signifikan secara simultan terhadap keputusan penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) pada kalangan Generasi Z di Kota Banjarmasin (Y).

Dari hasil penjelasan diatas maka Dari temuan tersebut, dapat diketahui bahwa meskipun manfaat yang dirasakan dan lingkungan sosial secara simultan mampu memberikan pengaruh yang nyata, kontribusinya relatif terbatas. Oleh karena itu, untuk meningkatkan keputusan penggunaan QRIS pada Generasi Z di Kota Banjarmasin, pihak penyedia layanan tidak dapat hanya bertumpu pada aspek sosialisasi manfaat fungsional (seperti efisiensi atau kepraktisan transaksi). Strategi pengembangan harus lebih diarahkan pada optimalisasi faktor lingkungan sosial, tren kelompok, serta rekomendasi komunitas, mengingat karakter Generasi Z yang sangat dipengaruhi oleh ekosistem sosial di sekitar mereka.

2. Pengaruh Manfaat Yang Dirasakan dan Lingkungan Sosial secara Parsial terhadap Keputusan Penggunaan *Quick Response Code Indonesia Standard*

Berdasarkan dari pengujian hipotesis menerangkan bahwa Nilai sig yang dihasilkan pada variabel manfaat yang dirasakan (X1) sebesar $0,582 > 0,1$, artinya H_0 diterima dan H_a ditolak. Sehingga dapat dikatakan bahwa manfaat yang dirasakan (X1) tidak memiliki pengaruh yang signifikan secara parsial terhadap keputusan penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) pada kalangan Generasi Z di Kota Banjarmasin (Y). Fenomena ini terjadi karena kondisi di lapangan secara tidak langsung telah membentuk kebiasaan baru bagi Generasi Z. Saat ini, mayoritas pusat perbelanjaan, kafe, dan toko di Kota Banjarmasin gencar menerapkan sistem pembayaran nontunai (*cashless*). Hal ini dipicu oleh jarangya penyediaan uang kembalian pecahan kecil oleh pihak toko, serta

adanya promo khusus bagi pengguna QRIS. Tuntutan situasi di meja kasir inilah yang pada awalnya mendorong konsumen untuk mulai beralih menggunakan QRIS.

Sementara itu, hasil pengujian hipotesis untuk variabel kedua menerangkan bahwa Nilai sig yang dihasilkan pada variabel lingkungan sosial (X2) sebesar $0,000 < 0,05$, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa lingkungan sosial (X2) memiliki pengaruh secara signifikan secara parsial terhadap keputusan penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) pada kalangan Generasi Z di Kota Banjarmasin (Y). Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa lingkungan sosial memiliki peran lebih dalam memengaruhi keputusan Generasi Z untuk menggunakan QRIS. Lingkungan sosial yang dimaksud meliputi bagaimana mereka menerima pengaruh, dorongan, ajakan, serta interaksi dari orang-orang di sekitar mereka, seperti keluarga, teman sebaya rekan kerja, hingga pengaruh tren dari para *influencer* di media sosial yang merekomendasikan penggunaan QRIS dalam aktivitas konsumsi sehari-hari.

Karakteristik generasi Z yang sangat terhubung satu sama lain melalui jejaring sosial, cenderung mengikuti arus kelompoknya, serta selalu ingin *up-to-date* takut tertinggal tren atau FOMO (*Fear of Missing Out*), menjadikan lingkungan sosial sebagai penentu utama dalam pengambilan keputusan. Jika lingkaran pertemanan atau lingkungan sosial mereka memberikan respons positif terhadap QRIS (sering menggunakan QRIS saat

berkumpul, merekomendasikannya, atau menganggapnya sebagai gaya hidup modern), maka keputusan individu Gen Z untuk terus menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran utama akan semakin kuat. Indikator lingkungan sosial dalam penelitian ini terdiri dari aspek norma subjektif, citra, dan faktor sosial itu sendiri. Dalam konteks Generasi Z, dorongan normatif dari kelompok terdekat serta keinginan mempertahankan citra diri sebagai pribadi yang modern dan melek teknologi menjadi pendorong nyata yang menggerakkan tindakan mereka untuk mengadopsi QRIS.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dipaparkan, temuan penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan dampak yang kontras secara parsial, di mana lingkungan sosial secara nyata mampu memengaruhi keputusan penggunaan QRIS, sedangkan manfaat yang dirasakan belum mampu memberikan pengaruh yang signifikan secara mandiri. Dapat diambil kesimpulan bahwa untuk meningkatkan keputusan penggunaan QRIS pada generasi Z di Kota Banjarmasin, strategi pengembangan tidak bisa hanya bertumpu pada aspek sosialisasi kegunaan atau manfaat fungsional fungsionalnya saja, melainkan harus dioptimalkan melalui penguatan faktor lingkungan sosial. Hal ini dapat dilakukan dengan membangun ekosistem digital yang lebih inklusif di lingkungan komunitas muda, memanfaatkan pengaruh *key opinion leader* atau *influencer* lokal yang dekat dengan Gen Z, serta menciptakan tren transaksi digital yang interaktif di berbagai merchant yang populer di Kota Banjarmasin, sehingga keputusan

penggunaan teknologi ini tumbuh sebagai bagian dari gaya hidup kelompok sosial mereka.