

Pengaruh Intensitas Penggunaan *Cashless* dan Kemudahan Transaksi Terhadap Perilaku Konsumsi Generasi Z

Nichen Syafita Harahap¹, Vidya Fathimah²

^{1,2} Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen Sukma, Indonesia

* E-mail: nichensyafitahrp@gmail.com

Information Article

History Article

Submission: 03-06-2026

Revision: 28-06-2026

Published: 20-07-2026

DOI Article:

10.62421/jibema.v3i4.621

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh intensitas penggunaan *Cashless* dan kemudahan transaksi terhadap perilaku konsumsi Generasi Z di Kecamatan Medan Tembung. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei terhadap 100 responden yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan dianalisis menggunakan regresi linear berganda dengan bantuan IBM SPSS Statistics 22. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan uji validitas, reliabilitas, dan uji asumsi klasik untuk memastikan kelayakan instrumen dan model penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara parsial intensitas penggunaan *Cashless* berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumsi Generasi Z. Kemudahan transaksi juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumsi. Secara simultan, intensitas penggunaan *Cashless* dan kemudahan transaksi berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumsi Generasi Z di Kecamatan Medan Tembung. Temuan ini menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan sistem pembayaran digital serta semakin mudah proses transaksi yang dirasakan, maka semakin tinggi kecenderungan perilaku konsumsi Generasi Z. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan kebijakan literasi keuangan digital serta mendorong masyarakat, khususnya Generasi Z, agar lebih bijak dalam memanfaatkan sistem pembayaran digital.

Kata Kunci: Intensitas Penggunaan *Cashless*, Kemudahan Transaksi, Perilaku Konsumsi, Generasi Z

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of Cashless usage intensity and transaction convenience on the consumption behavior of Generation Z in Medan Tembung District. This research employed a quantitative approach using a survey method involving 100 respondents selected through purposive sampling. Data were collected using questionnaires and analyzed through multiple linear regression with the assistance of IBM SPSS Statistics 22. Prior to hypothesis testing, validity, reliability, and classical assumption tests were conducted to ensure the appropriateness of the research instrument and regression model. The findings indicate that, partially, Cashless usage intensity has a positive and significant effect on the consumption behavior of Generation Z. Transaction convenience also has a positive and significant effect on consumption behavior. Simultaneously, Cashless usage intensity and transaction convenience have a positive

Acknowledgment

and significant influence on the consumption behavior of Generation Z in Medan Tembung District. These findings suggest that the more frequently Generation Z uses digital payment systems and the easier the transaction process is perceived, the higher their tendency toward consumption behavior. This study is expected to contribute to the development of digital financial literacy policies and encourage Generation Z to use digital payment systems more wisely and responsibly.

Key word: *Cashless Usage Intensity, Transaction Convenience, Consumption Behavior, Generation Z.*

©2026 Published by JIBEMA. Selection and/or peer-review under responsibility of JIBEMA

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam sistem pembayaran. Secara global, terjadi pergeseran dari transaksi berbasis uang tunai menuju sistem pembayaran digital atau *Cashless society*. Sistem ini memungkinkan transaksi dilakukan secara cepat, praktis, dan efisien tanpa menggunakan uang fisik, melainkan melalui perangkat digital seperti smartphone dan aplikasi keuangan.

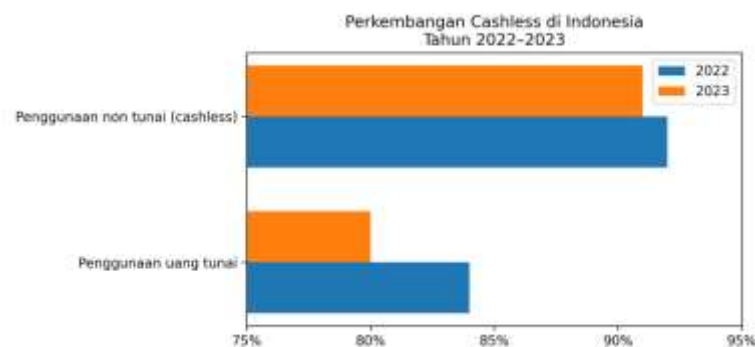
Di Indonesia, perkembangan sistem pembayaran digital didorong oleh kebijakan pemerintah dan Bank Indonesia melalui implementasi *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*. Penggunaan *QRIS* mengalami peningkatan signifikan dengan jumlah pengguna mencapai lebih dari 53 juta pada tahun 2024 (Cahyani & Abrianto, 2025). Selain itu, meningkatnya penggunaan e-wallet dan mobile banking menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia semakin terbiasa dengan transaksi non-tunai. Hal ini mencerminkan adanya transformasi gaya hidup digital yang tidak terpisahkan dari aktivitas ekonomi sehari-hari. Menjadikan penggunaan *Cashless* di Indonesia mengalami peningkatan setiap tahunnya dan dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 1. Data Tren Penggunaan *Cashless*

Tahun	Volume Transaksi Digital	Pertumbuhan (%)	Keterangan
2023	±25 miliar transaksi	-	Awal akselerasi pasca pandemi
2024	34, 5 miliar transaksi	+36, 1%	Lonjakan digitalisasi nasional
2025	4, 45 miliar (bulanan) / 15, 51 miliar QRIS	+31% – 148%	QRIS tumbuh sangat pesat
2026	4, 67 miliar (Februari)	+40, 35%	Tren terus meningkat

Sumber :Data keuangan Bank Indonesia (2026)

Berdasarkan table 1, transaksi pembayaran digital di Indonesia terus meningkat seiring percepatan transformasi digital di sektor keuangan. Volume transaksi digital naik dari lebih dari 25 miliar transaksi pada tahun 2023 menjadi 34, 5 miliar transaksi pada tahun 2024 atau tumbuh sebesar 36, 1% (Bank Indonesia, 2023) .Selain itu, penggunaan QRIS juga mengalami pertumbuhan yang signifikan dengan volume transaksi mencapai 15, 51 miliar dan jumlah pengguna lebih dari 59 juta pada tahun 2025 (Bank Indonesia, 2025). Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa sistem pembayaran *Cashless* semakin diterima dan telah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat (Sabrina et al., 2026).



Gambar 1. Perkembangan *Cashless* di Indonesia tahun 2022-2023

Sumber : Mengukur Relevansi *Cashless* Society pada Generasi Z

Berdasarkan Gambar 1, penggunaan sistem pembayaran *Cashless* di Indonesia pada periode 2022–2023 menunjukkan tren yang tetap tinggi, sedangkan penggunaan uang tunai mengalami penurunan. Pada tahun 2022, tingkat penggunaan *Cashless* mencapai sekitar 92%, kemudian tetap berada pada kisaran 91% pada tahun 2023. Sebaliknya, penggunaan uang tunai menurun dari sekitar 82% menjadi 80%. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa masyarakat semakin terbiasa menggunakan metode pembayaran digital dalam berbagai aktivitas ekonomi. Peningkatan penggunaan sistem *Cashless* didukung oleh pesatnya perkembangan teknologi digital serta semakin luasnya pemanfaatan e-wallet, mobile banking, dan QRIS, sehingga transaksi menjadi lebih mudah, cepat, dan efisien (Sari et al., n.d.)

Generasi Z merupakan kelompok individu yang lahir dalam rentang tahun 1997 hingga 2012, sehingga pada saat ini berada pada kisaran usia produktif sekitar 13 hingga 28 tahun (Rahmatika et al., 2024). Generasi ini dikenal sebagai digital native karena sejak lahir telah terbiasa dengan perkembangan teknologi digital seperti internet, smartphone, dan aplikasi berbasis online (Ramadhani, 2025). Kondisi tersebut menjadikan Generasi Z memiliki tingkat adaptasi yang tinggi terhadap penggunaan teknologi, termasuk dalam aktivitas keuangan seperti pembayaran digital atau *Cashless* (Syariah et al., 2026). Kemudahan transaksi yang ditawarkan menjadi faktor utama dalam meningkatkan intensitas penggunaan sistem *Cashless*.

Tabel 2 Daftar UMKM *Cashless* di Medan Tembung

No	Nama UMKM	Jenis	Mulai <i>Cashless</i>
1.	Wizzmie Medan Pancing	Kuliner mie modern	±2022
2.	Mie Aceh Rajali	Kuliner & kopi	±2021
3.	Rencong Kupa	Coffee shop	±2022
4.	Seulawah Kupa	Coffee shop	±2022
5.	Kopi Sadis	Kuliner & kopi	±2021
6.	Warung Kopi Kadir	Warung kopi	±2023
7.	Kopitiam 88	Kedai kopi	±2022
8.	Kedai Kopi Apek	Kedai kopi	±2021
9.	Kedai Kopi Sidempuan	Kedai kopi	±2023
10.	Kilat Kuphi	Coffee shop modern	±2022
11.	Kopi kuni	Coffee shop modern	±2021
12.	Tahu Crispy Mandala	Snack UMKM	±2021
13.	Bakso Beranak Mas Joko	Kuliner bakso	±2022
14.	Martabak Bangka Mandala	Kuliner street food	±2022
15.	Laundry 3 Dara	Jasa laundry	±2024

Sumber : Hasil survei peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 2, berbagai UMKM di Kecamatan Medan Tembung telah mengadopsi sistem pembayaran digital sejak tahun 2021 hingga 2024. Penggunaan QRIS tidak hanya diterapkan pada usaha kuliner, tetapi juga kedai kopi, *coffee shop*, usaha makanan ringan, hingga jasa laundry. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sistem pembayaran *Cashless* telah diterima oleh berbagai jenis usaha sehingga memudahkan masyarakat, khususnya Generasi Z, dalam melakukan transaksi.

Kemudahan transaksi merupakan salah satu faktor utama yang mendorong peningkatan penggunaan pembayaran digital. Berbagai fitur seperti QRIS, *e-wallet*, *mobile banking*, *virtual account*, *auto-debit*, *one-click payment*, dan *top up* otomatis memberikan kemudahan bagi pengguna dalam melakukan transaksi secara cepat dan efisien.

Tabel 3 Fitur Kemudahan Transaksi *Cashless*

No	Fitur <i>Cashless</i>	Kegunaan/manfaat
1.	QR Code (QRIS)	Memudahkan pembayaran hanya dengan scan kode tanpa perlu uang tunai atau kartu
2.	E-Wallet (Dompet Digital)	Menyimpan saldo digital yang dapat digunakan untuk berbagai transaksi secara cepat
3.	Mobile Banking	Aplikasi perbankan lengkap di HP untuk transfer antarbank (BI-Fast), bayar tagihan, dan cek mutasi kapan saja.
4.	Virtual Account (VA)	Metode pembayaran otomatis dengan nomor unik, memudahkan verifikasi instan saat belanja di e-commerce.
5.	Fitur Auto-Debit / Langganan	Pembayaran tagihan rutin (listrik, internet, Netflix) yang memotong saldo otomatis setiap bulan.
6.	<i>One Click Payment</i>	Mempercepat transaksi tanpa perlu input data berulang (cukup satu klik)
7.	Top Up Saldo	Memudahkan pengisian saldo secara instan tanpa

No	Fitur <i>Cashless</i>	Kegunaan/manfaat
	Otomatis	harus ke ATM atau bank

Sumber: Otoritas Jasa Keuangan 2025

Keberadaan berbagai fitur tersebut memberikan pengalaman transaksi yang lebih mudah dibandingkan pembayaran tunai. Namun demikian, kemudahan tersebut juga berpotensi meningkatkan perilaku konsumtif. Penelitian menunjukkan bahwa pengguna pembayaran digital cenderung memiliki pengeluaran yang lebih tinggi karena berkurangnya kesadaran terhadap jumlah uang yang dikeluarkan. Selain itu, proses transaksi yang cepat juga meningkatkan kecenderungan pembelian impulsif, terutama pada Generasi Z yang aktif menggunakan teknologi digital.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan sistem pembayaran digital berpengaruh terhadap perilaku konsumsi. (Putri et al., 2024) menemukan bahwa literasi keuangan digital berkaitan dengan perilaku konsumsi Generasi Z. (Cahyani & Abrianto, 2025) menyatakan bahwa kemudahan penggunaan QRIS berpengaruh terhadap keputusan pembelian, sedangkan (Nurfahmiyati & Dewi, 2025) membuktikan bahwa kemudahan, keamanan, dan manfaat QRIS berpengaruh terhadap perilaku konsumtif Generasi Z. (Rahmatika et al., 2024) juga menyimpulkan bahwa *Cashless society* dan literasi keuangan berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya hanya mengkaji satu aspek, seperti literasi keuangan atau gaya hidup digital. Penelitian yang menganalisis secara simultan pengaruh intensitas penggunaan *Cashless* dan kemudahan transaksi terhadap perilaku konsumsi Generasi Z, khususnya di Kecamatan Medan Tembung, masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh intensitas penggunaan *Cashless* dan kemudahan transaksi terhadap perilaku konsumsi Generasi Z di Kecamatan Medan Tembung. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian ekonomi digital serta menjadi masukan bagi pemerintah, lembaga keuangan, dan pelaku usaha dalam meningkatkan literasi keuangan digital bagi masyarakat, khususnya Generasi Z.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis deskriptif kuantitatif, yaitu metode yang digunakan untuk menganalisis data dalam bentuk angka yang diperoleh dari hasil penyebaran kuesioner kepada responden. Analisis ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah serta menguji hipotesis yang telah diajukan dalam penelitian (Malik & Malang, 2025). Dalam penelitian ini, proses pengolahan dan analisis data dilakukan dengan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics 2022. Penggunaan software ini bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam mengolah data secara cepat, akurat, dan sistematis, terutama dalam penelitian kuantitatif yang melibatkan banyak responden (Rahmatika et al., 2024).

Populasi penelitian adalah Generasi Z yang berdomisili di Kecamatan Medan Tembung dan telah menggunakan sistem pembayaran digital. Sampel ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan kriteria tertentu, meliputi responden yang berusia 17–27 tahun, berdomisili di Kecamatan Medan Tembung, dan pernah menggunakan metode pembayaran *Cashless* seperti QRIS, *electronic wallet (e-wallet)*, atau *mobile banking*. Berdasarkan kriteria tersebut, jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 100 responden.

Analisis data dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistics 22, SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) merupakan aplikasi yang digunakan dalam penelitian bidang sosial dan manajemen karena memiliki berbagai fitur analisis statistik yang lengkap, seperti uji validitas, uji reliabilitas, analisis regresi, Uji Asumsi Klasik, serta uji hipotesis. Dalam penelitian ini, SPSS digunakan untuk mengolah data hasil kuesioner yang telah dikumpulkan dari responden.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan 100 responden yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan, yaitu Generasi Z yang berdomisili di Kecamatan Medan Tembung dan aktif menggunakan sistem pembayaran *Cashless*. Data penelitian diperoleh melalui penyebaran kuesioner yang selanjutnya diolah menggunakan program IBM SPSS Statistics 2022 untuk mengetahui karakteristik responden serta menganalisis hubungan antara variabel yang diteliti.

Karakteristik Responden

Tabel 4 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Usia	Frekuensi (Orang)	Persentase (%)
17–20 Tahun	41	41,0
21–24 Tahun	55	55,0
25–27 Tahun	2	2,0
28–29 Tahun	2	2,0
Total	100	100,0

Sumber : Data Primer diolah tahun 2026

Mayoritas responden berada pada kelompok usia 21–24 tahun, yang merupakan kelompok Generasi Z dengan tingkat aktivitas ekonomi dan penggunaan teknologi digital yang tinggi. Kondisi ini mendukung tujuan penelitian karena responden telah terbiasa menggunakan berbagai layanan pembayaran digital dalam aktivitas sehari-hari.

Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner, suatu kuesioner dikatakan sah atau valid jika pernyataan pada kuesioner tersebut mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner itu. Uji signifikan dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung (nilai *corrected item-total correlation* pada output *cronbach alpha*) dengan nilai r tabel untuk degree of freedom ($df = n-2$ (n adalah jumlah sampel)), dengan jumlah sampel (n) adalah 100 dan tingkat signifikan 0,05, maka r tabel pada penelitian ini adalah $r(0,05:100-2=98) = 0,196$. Jika r hitung lebih besar dari pada r tabel dan berkorelasi positif maka pernyataan tersebut valid. Atau dengan kata lain item pernyataan dikatakan valid apabila skor item pertanyaan memiliki korelasi yang positif dan signifikan dengan skor total variabel.

Tabel 5 Hasil Uji validitas

Variable Penelitian	Item	Item Total Correlation	r tabel	Keterangan
Intensitas Penggunaan <i>Cashless</i> (X1)	X1.1	0,628	0,1966	Valid
	X1.2	0,659	0,1966	Valid
	X1.3	0,733	0,1966	Valid
	X1.4	0,619	0,1966	Valid
	X1.5	0,667	0,1966	Valid
	X1.6	0,575	0,1966	Valid
Kemudahan Transaksi (X2)	X2.1	0,480	0,1966	Valid
	X2.2	0,499	0,1966	Valid
	X2.3	0,549	0,1966	Valid
	X2.4	0,438	0,1966	Valid
	X2.5	0,541	0,1966	Valid
	X2.6	0,581	0,1966	Valid
Perilaku Konsumsi (Y)	Y.1	0,564	0,1966	Valid
	Y.2	0,463	0,1966	Valid
	Y.3	0,575	0,1966	Valid
	Y.4	0,540	0,1966	Valid
	Y.5	0,611	0,1966	Valid
	Y.6	0,399	0,1966	Valid
	Y.7	0,319	0,1966	Valid
	Y.8	0,528	0,1966	Valid
	Y.9	0,624	0,1966	Valid
	Y.10	0,621	0,1966	Valid

Sumber : Hasil Pengelolaan Data Dengan IBM SPSS 22(2026)

Berdasarkan hasil uji validitas pada variabel Intensitas Penggunaan *Cashless* (X₁), seluruh item pernyataan memiliki nilai *Corrected Item-Total Correlation* lebih besar dari nilai r tabel (0,1966), yaitu berkisar antara 0,575–0,733, sehingga seluruh item dinyatakan valid. Pada variabel Kemudahan Transaksi (X₂), nilai *Corrected Item-Total Correlation* berada pada rentang 0,438–0,581 dan seluruhnya juga lebih besar dari r tabel (0,1966), sehingga seluruh item dinyatakan valid. Selanjutnya, pada variabel Perilaku Konsumsi (Y), nilai *Corrected Item-Total Correlation* berkisar antara 0,319–0,624, yang juga lebih besar dari nilai r tabel (0,1966). Dengan demikian, seluruh item pernyataan pada ketiga

variabel penelitian dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian karena mampu mengukur masing-masing variabel secara tepat.

Uji Reabilitas

Uji reliabilitas dilakukan terhadap item pertanyaan yang dinyatakan reliabel. Uji ini digunakan untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Suatu variabel dikatakan reliabel jika memiliki cronbach alpha > 0, 60. Perhitungan nilai koefisien reliabilitas untuk penelitian ini diperoleh hasil :

Tabel 6 Hasil Uji Reabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Batas Reliabilitas	Keterangan
Intensitas Penggunaan <i>Cashless</i> (X1)	0, 857	0, 60	Reliabel
Kemudahan Transaksi (X2)	0, 770	0, 60	Reliabel
Perilaku Konsumsi (Y)	0, 833	0, 60	Reliabel

Sumber : Hasil Pengelolaan Data Dengan IBM SPSS 22 (2026)

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengujian reliabilitas penelitian karena diperoleh nilai koefisien reliabilitas >0, 60 maka indikator atau kuesioner variabel dinyatakan reliabel.

Uji Regresi Linear

Tabel 7 Hasil Uji Regresi Linear

Variabel	Unstandardized	Coefficients	Standardized	t- hitung	Sig.
	Koefisien Regresi (B)		Coefficients Beta		
Konstanta	8, 924	2, 808	-	3, 178	0, 002
Intensitas Penggunaan <i>Cashless</i> (X1)	0, 709	0, 150	0, 501	4, 729	0, 000
Kemudahan Transaksi (X2)	0, 460	0, 197	0, 248	2, 341	0, 021

Sumber : Hasil Pengelolaan Data Dengan IBM SPSS 22 (2026)

Berdasarkan hasil analisis pada table 7. diperoleh persamaan regresi linear berganda sebagai berikut:

$$Y=8,924 + 0,709X1 + 0,460X2$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa konstanta sebesar 8,924 mengindikasikan nilai Perilaku Konsumsi (Y) ketika variabel Intensitas Penggunaan *Cashless* (X_1) dan Kemudahan Transaksi (X_2) dianggap konstan. Koefisien regresi variabel Intensitas Penggunaan *Cashless* sebesar 0,709 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan pada intensitas penggunaan *Cashless* akan meningkatkan Perilaku Konsumsi sebesar 0,709 satuan, dengan asumsi variabel lain tetap. Sementara itu, koefisien regresi Kemudahan Transaksi sebesar 0,460 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan pada kemudahan transaksi akan meningkatkan Perilaku Konsumsi sebesar 0,460 satuan. Nilai signifikansi variabel Intensitas Penggunaan *Cashless* (0,000) dan Kemudahan Transaksi (0,021) lebih kecil dari 0,05, sehingga kedua variabel berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Konsumsi Generasi Z di Kecamatan Medan Tembung.

Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

Untuk menguji data variabel X dan variabel Y pada persamaan regresi yang dihasilkan yaitu berdistribusi normal dan tidak normal (Rahmatika et al., 2024). Dalam uji normalitas ini peneliti menggunakan teknik kolmogrov-smirnov pengujian ini menggunakan bantuan SPSS 22 for windows yang menggunakan taraf nilai signifikan.

1. $> 5\% (p=0,05)$ = berdistribusi normal.
2. $< 5\% (p=0,05)$ = tidak berdistribusi normal.

Tabel 8 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a, b}	Mean	0.0000000
	Std.	5.82906903
	Deviation	
Most Extreme Differences	Absolute	0.049
	Positive	0.043
	Negative	-0.049
Test Statistic		0.049
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d

Sumber : Hasil Pengelolaan Data Dengan IBM SPSS 22 (2026)

Berdasarkan Tabel 8 diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data residual berdistribusi normal. Dengan demikian, model regresi dalam penelitian ini telah memenuhi asumsi normalitas.

Uji Multikolinearitas

Uji multikolinieritas bertujuan untuk menguji dalam model regresi terdapat korelasi antar variabel bebas. Untuk mendeteksi ada atau tidaknya multikolinieritas dalam model regresi yaitu dengan menggunakan nilai tolerance dan nilai variance inflation factor (VIF). Nilai tolerance > 0.10 dan nilai VIF < 10 maka dapat dikatakan bahwa tidak ada multikolinieritas dalam penelitian.

Tabel 9 Hasil Uji Multikolinearita

		Coefficients ^a				Collinearity Statistics	
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients			
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.	
1	(Constant)	8.924	2.808		3.178	0.002	
	Total X1	0.709	0.150	0.501	4.729	0.000	0.466 2.148
	Total X2	0.460	0.197	0.248	2.341	0.021	0.466 2.148

Sumber : Hasil Pengelolaan Data Dengan IBM SPSS 22 (2026)

Berdasarkan Tabel 9, masing-masing variabel memiliki nilai Tolerance sebesar 0,466, yaitu lebih besar dari 0,10, serta nilai VIF sebesar 2.148, yaitu lebih kecil dari 10. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang tinggi antarvariabel independen. Dengan demikian, model regresi dinyatakan bebas dari gejala multikolinearitas.

Uji Heteroskedastisitas

Uji Heteroskedastisitas bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat ketidaksamaan varians residual dalam model regresi. Pengujian dilakukan menggunakan uji Glejser yang didukung dengan Scatterplot. Model regresi yang baik adalah model yang tidak mengalami heteroskedastisitas. Kriteria-nya yaitu:

1. Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka tidak terjadi heteroskedastisitas.
2. Jika nilai signifikansi $\leq 0,05$, maka terjadi heteroskedastisitas.

Tabel 10 Hasil Uji Heteroskedastisitas

Model	Coefficients ^a				
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Sig.
	B	Std. Error	Beta	t	
1 (Constant)	0.228	1.706		0.134	0.894
Total X1	-0.117	0.091	-0.188	-1.288	0.201
Total X2	0.219	0.119	0.268	1.833	0.070

sumber : Hasil Pengelolaan Data Dengan IBM SPSS 22 (2026)

Berdasarkan Tabel 10, Hasil uji Glejser menunjukkan bahwa variabel Intensitas Penggunaan *Cashless* memiliki nilai signifikansi sebesar 0,201, sedangkan variabel Kemudahan Transaksi memiliki

nilai signifikansi sebesar 0,070. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa model regresi tidak mengalami heteroskedastisitas.

Pengujian Hipotesis

Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel Intensitas Penggunaan *Cashless* (X_1) dan Kemudahan Transaksi (X_2) dalam menjelaskan variasi pada variabel Perilaku Konsumsi (Y).

Tabel 11 Hasil Koefisien Determinasi (R^2)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,703	0,494	0,483	3,188

Sumber : Hasil Pengelolaan Data Dengan IBM SPSS 22 (2026)

Berdasarkan Tabel 11, diperoleh nilai R Square (R^2) sebesar 0,494 atau 49,4%. Hal ini menunjukkan bahwa variabel Intensitas Penggunaan *Cashless* dan Kemudahan Transaksi mampu menjelaskan variasi Perilaku Konsumsi sebesar 49,4%. Adapun sisanya sebesar 50,6% dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian, Nilai koefisien determinasi tersebut menunjukkan bahwa model regresi memiliki kemampuan yang cukup baik dalam menjelaskan hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen.

Uji Simultan (Uji F)

Tabel 12 Hasil Uji Simultan (Uji F)

Model	Fhitung	Sig.	Keterangan
Regresi	47,279	0,000	Signifikan

Sumber : Hasil Pengelolaan Data Dengan IBM SPSS 22 (2026)

Berdasarkan hasil pengujian pada Tabel 12, diperoleh nilai Fhitung sebesar 47,279 lebih besar daripada Ftabel sebesar 3,09 ($dk \text{ pembilang} = k = \text{jumlah variabel independen} = 2$ dan $dk \text{ penyebut} = n - k - 1 = 100 - 2 - 1 = 97$, sehingga diperoleh $F_{\text{tabel}} = 3,09$). Selain itu, nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari nilai alpha 0,05. Dengan demikian, keputusan yang diambil adalah H_0 ditolak dan H_3 diterima. Diterimanya H_3 menunjukkan bahwa variabel Intensitas Penggunaan *Cashless* (X_1) dan Kemudahan Transaksi (X_2) secara bersama-sama mampu menjelaskan variasi pada variabel Perilaku Konsumsi Generasi Z (Y). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Intensitas Penggunaan *Cashless* dan Kemudahan Transaksi secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Konsumsi Generasi Z di Kecamatan Medan Tembung.

Uji Parsial (Uji t)

Tabel 13 Hasil Uji Parsial (Uji t)

Variabel	Koefisien (B)	thitung	Sig.	Keterangan
Intensitas Penggunaan <i>Cashless</i> (X1)	0,709	4,729	0,000	Berpengaruh Signifikan
Kemudahan Transaksi (X2)	0,460	2,341	0,021	Berpengaruh Signifikan

Sumber : Hasil Pengelolaan Data Dengan IBM SPSS 22 (2026)

Berdasarkan table diatas dapat dilihat bahawa:

1. Variabel Intensitas Penggunaan *Cashless* (X1) memiliki nilai thitung sebesar 4,729, lebih besar daripada ttabel sebesar 1,98472, serta nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa Intensitas Penggunaan *Cashless* secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Konsumsi Generasi Z di Kecamatan Medan Tembung.
2. Variabel Kemudahan Transaksi (X2) memiliki nilai thitung sebesar 2,341, lebih besar daripada ttabel sebesar 1,98472, serta nilai signifikansi $0,021 < 0,05$. Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_2 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa Kemudahan Transaksi secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Konsumsi Generasi Z di Kecamatan Medan Tembung.

PEMBAHASAN

Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa Intensitas Penggunaan *Cashless* berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Konsumsi Generasi Z di Kecamatan Medan Tembung. Hal ini dibuktikan dengan nilai thitung untuk variabel Intensitas Penggunaan *Cashless* sebesar 4,729 > ttabel 1,98472, dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan sistem pembayaran digital, maka semakin tinggi pula perilaku konsumsi Generasi Z. Penggunaan *e-wallet*, *mobile banking*, dan QRIS memberikan kemudahan, kecepatan, serta efisiensi dalam bertransaksi sehingga mendorong peningkatan frekuensi pembelian. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Cahyani & Abrianto, 2025) yang menyatakan bahwa penggunaan pembayaran digital berpengaruh positif terhadap perilaku konsumsi masyarakat. Penelitian (Larasati et al., 2025) juga menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan pembayaran *Cashless*, semakin besar kecenderungan seseorang melakukan aktivitas konsumsi. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada objek penelitian yang secara khusus berfokus pada Generasi Z di Kecamatan Medan Tembung.

Selain itu, Kemudahan Transaksi juga terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Konsumsi Generasi Z. Hal ini ditunjukkan dibuktikan dengan nilai t hitung untuk variabel Kemu-

dahan Transaksi sebesar $2,341 > t$ tabel $1,98472$, dan nilai signifikansi sebesar $0,021 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_2 diterima. Hasil ini mengindikasikan bahwa semakin mudah sistem pembayaran digital digunakan, semakin tinggi kecenderungan Generasi Z dalam melakukan aktivitas konsumsi. Kemudahan akses, proses pembayaran yang cepat, serta kemudahan penggunaan aplikasi pembayaran digital memberikan pengalaman transaksi yang lebih praktis sehingga mendorong masyarakat lebih sering melakukan pembelian. Temuan ini mendukung penelitian (Pratiwi, 2026) yang menyatakan bahwa kemudahan penggunaan pembayaran digital berpengaruh positif terhadap perilaku konsumen. Hasil penelitian ini juga konsisten dengan (Saputri et al., 2023) yang menemukan bahwa persepsi kemudahan penggunaan aplikasi pembayaran digital meningkatkan intensitas transaksi masyarakat.

Secara simultan, Intensitas Penggunaan *Cashless* dan Kemudahan Transaksi berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Konsumsi Generasi Z di Kecamatan Medan Tembung. Hal ini dibuktikan dengan nilai F hitung sebesar $47,279 > F$ tabel sebesar $3,09$, serta nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_3 diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan sistem pembayaran digital yang semakin intensif dan didukung oleh kemudahan dalam melakukan transaksi dapat meningkatkan aktivitas konsumsi masyarakat, khususnya Generasi Z. Kemudahan akses pembayaran digital membuat proses pembelian menjadi lebih efisien sehingga mendorong peningkatan frekuensi transaksi. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Rahmatika et al., 2024), menyatakan bahwa penggunaan pembayaran *Cashless* dan kemudahan transaksi secara bersama-sama memengaruhi perilaku konsumsi masyarakat. Penelitian (Nurfahmiyati & Dewi, 2025) juga menyimpulkan bahwa perkembangan sistem pembayaran digital telah mengubah pola konsumsi Generasi Z menjadi lebih aktif dalam melakukan transaksi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Intensitas Penggunaan *Cashless* berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Konsumsi Generasi Z di Kecamatan Medan Tembung. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dengan nilai t hitung sebesar $4,729$. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan pembayaran digital, seperti *e-wallet*, *mobile banking*, dan QRIS, maka semakin tinggi pula perilaku konsumsi Generasi Z.

Kemudahan Transaksi juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Konsumsi Generasi Z di Kecamatan Medan Tembung. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi $0,021 < 0,05$ dengan nilai t hitung sebesar $2,341$. Kemudahan dalam melakukan transaksi digital mendorong Generasi Z untuk melakukan transaksi secara lebih praktis, cepat, dan efisien sehingga meningkatkan aktivitas konsumsi.

Secara simultan, Intensitas Penggunaan *Cashless* dan Kemudahan Transaksi berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Konsumsi Generasi Z di Kecamatan Medan Tembung. Hasil uji *F* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dengan nilai *F* hitung sebesar 47,279. Nilai *R Square* sebesar 0,494 menunjukkan bahwa kedua variabel mampu menjelaskan 49,4% variasi perilaku konsumsi, sedangkan 50,6% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

Berdasarkan hasil tersebut, masyarakat, khususnya Generasi Z, diharapkan dapat menggunakan sistem pembayaran *Cashless* secara bijak agar kemudahan transaksi tidak mendorong perilaku konsumsi yang berlebihan. Bagi penyedia layanan pembayaran digital, hasil penelitian ini dapat menjadi masukan untuk terus meningkatkan kualitas layanan, keamanan, dan kemudahan transaksi. Selanjutnya, peneliti berikutnya disarankan untuk menambahkan variabel lain, seperti literasi keuangan, gaya hidup, promosi, atau pendapatan, sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi perilaku konsumsi Generasi Z.

DAFTAR PUSTAKA

- Bank Indonesia. (2023). *Bank Sentral Republik Indonesia*. Bank Indonesia. <https://www.bi.go.id/id/default.aspx>
- Bank Indonesia. (2025). *Bank Sentral Republik Indonesia*. Bank Indonesia. <https://www.bi.go.id/id/default.aspx>
- Cahyani, N. D., & Abrianto, H. (2025). Pengaruh Transaksi *Cashless* dan Kemudahan Menggunakan QRIS Terhadap Keputusan Pembelian Generasi Z di Kota Bekasi. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(2), 6717–6724. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i2.1746>
- Larasati, S., Fauzi, P. R., & Callistha Fasya Camilla. (2025). Gaya Hidup Digital dan Perilaku Konsumtif melalui Sistem *Cashless* Pada Gen Z. *Dinamika Ekonomi*, 165–168. <https://doi.org/10.29313/jde.v16i2.7447>
- Malik, M., & Malang, I. (2025). *PENGARUH PERCEIVED EASE OF USE DAN PERCEIVED SECURITY TERHADAP CASHLESS SOCIETY (QRIS) GENERASI Z DENGAN IMPULSIVE BUYING SEBAGAI VARIABEL MODERASI*.
- Nurfahmiyati, & Dewi, F. N. (2025). Pengaruh Kemudahan, Keamanan, dan Manfaat QRIS terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z. *Jurnal Riset Ilmu Ekonomi Dan Bisnis*, 171–178. <https://doi.org/10.29313/jrieb.v5i2.8304>
- Pratiwi, A. A. (2026). *Perkembangan dan Implementasi Digital Payment dalam Mendukung Sistem Pembayaran Cashless di Indonesia*. 3(4), 343–352.
- Putri, P. A., Zibarani, V. B. A., Lysa, G. H., Ramadhan, M., & Zakiah, R. (2024). Analysis of Generation Z Consumer Decisions in Using QRIS as a Digital Payment System. *Jurnal Ekonomi, Manajemen, Dan Bisnis*, 2(1), 20–25. <https://doi.org/10.70716/emis.v2i1.246>
- Rahmatika, Ariani, F., & Susanti, R. (2024). Pengaruh *Cashless Society* dan Literasi Keuangan terhadap Perilaku Konsumtif Gen Z di Kota Padang. *Shar-E : Jurnal Kajian Ekonomi Hukum Syariah*, 10(2), 172–185. <https://doi.org/10.37567/shar-e.v10i2.3116>

- Ramadhani, O. (2025). *Generasi Z dan Teknologi : Gaya Hidup Generasi Z di Era Digital*. 3.
- Sabrina, L., Inayah, N., & Syahbudi, M. (2026). QRIS Dan Fenomena *Cashless Society*: Efisiensi Pembayaran Digital Terhadap Perspektif Gen Z. *Owner*, 10(1), 509–526. <https://doi.org/10.33395/owner.v10i1.3042>
- Saputri, H. A., Zuhijrah, Larasati, N. J., & Shaleh. (2023). Analisis Instrumen Assesmen : Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran Dan Daya Beda Butir Soal Hera. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09, 2986–2995.
- Sari, W. A., Ardhi, Q., Akuntansi, J., Pontianak, P. N., & Author, C. (n.d.). *Persepsi generasi-z dalam penggunaan fintech payment*.
- Syariah, P., Islam, U., & Sumatera, N. (2026). *QRIS Dan Fenomena Cashless Society : Efisiensi Pembayaran Digital Terhadap Perspektif Gen Z*. 10, 509–526.