

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Transformasi digital di Indonesia telah mendorong perkembangan sistem pembayaran elektronik secara pesat. Bank Indonesia (2024) melaporkan bahwa transaksi digital melalui QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) meningkat drastis dalam beberapa tahun terakhir. Pada 2023, transaksi QRIS mencapai 1,65 miliar transaksi, naik sebesar 116,7% dibandingkan tahun sebelumnya, dengan nilai transaksi Rp229,96 triliun (Bank Indonesia, 2024). QRIS merupakan standar pembayaran berbasis kode QR yang mengintegrasikan berbagai penyedia jasa pembayaran sehingga memudahkan konsumen dan pelaku usaha melakukan transaksi tanpa menggunakan uang tunai (OJK, 2022). Adopsi QRIS sangat pesat terutama pada sektor UMKM dan industri F&B sebagai upaya mendukung inklusi keuangan dan *cashless society* (Oktaria et al., 2025). Berikut tabel pertumbuhan transaksi QRIS Tahun 2020 – 2023.

Tabel 1. 1 Pertumbuhan Transaksi QRIS Tahun 2020 – 2023

Tahun	Volume Transaksi (miliar)	Nilai Transaksi (Rp Triliun)
2020	0.45	40.50
2021	0.90	90.20
2022	1.20	122.40
2023	1.65	229.96

Sumber : Bank Indonesia (2021 – 2024)

Data menunjukkan tren pertumbuhan yang signifikan pada volume dan nilai transaksi QRIS dari tahun ke tahun. Pada tahun 2020, volume transaksi baru mencapai 0,45 miliar dengan nilai Rp40,5 triliun. Namun, dalam waktu tiga tahun, angkanya melonjak hampir empat kali lipat. Hal ini mencerminkan percepatan adopsi QRIS oleh masyarakat, terutama setelah pandemi COVID-19 yang mendorong kebutuhan akan transaksi nontunai. Peningkatan ini juga dipengaruhi oleh kebijakan regulator dan integrasi QRIS dalam ekosistem pembayaran digital nasional, terutama di sektor UMKM, ritel, dan industri F&B.

Generasi Z yang lahir antara tahun 1997 hingga 2012 dikenal sebagai digital native yang tumbuh bersama teknologi digital (Aisyah & Habibie, 2025). Mereka cenderung memilih metode pembayaran yang praktis, cepat, dan mudah digunakan (Alyshya Naisheilla Daffa et al., 2024). Generasi Z memiliki preferensi tinggi terhadap inovasi teknologi, termasuk sistem pembayaran digital seperti QRIS (Rahmayanti & Kencana, 2025). Studi menunjukkan bahwa lebih dari 75% Gen Z menggunakan dompet digital dalam aktivitas sehari-hari (Nurhalim, 2024), dan mereka lebih responsif terhadap kemudahan penggunaan sistem pembayaran (Salsa Filiya et al., 2025).

Meskipun melek teknologi, literasi keuangan di kalangan Gen Z masih rendah. Survei OJK (2022) menunjukkan indeks literasi keuangan nasional sebesar 49,68%, dengan kelompok usia 18–25 tahun hanya 39,9%. Literasi keuangan sangat berpengaruh terhadap pengambilan keputusan pembelian yang rasional (Fatimah, 2024). Konsumen yang kurang memahami aspek

keuangan berisiko membuat keputusan pembelian impulsif dan tidak bijak dalam menggunakan teknologi pembayaran digital (Riefthia et al., 2025).

Penelitian terdahulu banyak membahas adopsi QRIS secara umum (Filiya et al., 2025), namun belum banyak yang mengkaji secara komprehensif bagaimana literasi keuangan dan kemudahan penggunaan QRIS secara simultan memengaruhi keputusan pembelian khususnya di segmen Gen Z dan sektor kuliner lokal seperti Cahaya Mulia Kopi & Burger (Taryanda et al., 2024). Penelitian oleh Saputra & Febrian (2025) menemukan bahwa meskipun Generasi Z tergolong melek digital, tingkat adopsi sistem pembayaran QRIS masih dipengaruhi oleh faktor kebiasaan dan kepercayaan terhadap sistem tunai, terutama di daerah dengan infrastruktur digital yang belum optimal. Studi lain oleh Al Bukhori et al. (2025) menyatakan bahwa literasi keuangan yang rendah justru menjadi penghambat dalam pengambilan keputusan pembayaran digital. Generasi Z sering kali menggunakan sistem pembayaran non-tunai bukan karena pemahaman akan efisiensi atau keamanan, melainkan karena faktor gaya hidup atau pengaruh lingkungan. Hal ini menyebabkan keputusan pembelian cenderung impulsif dan tidak berdasarkan pertimbangan keuangan yang rasional. Sementara itu, Setiawan & Mahyuni (2020) dalam penelitiannya pada UMKM kuliner di Bandung menemukan bahwa QRIS belum sepenuhnya diterima oleh konsumen muda karena persepsi bahwa sistem tersebut rumit atau rawan gangguan teknis. Beberapa pengguna juga menganggap transaksi tunai lebih cepat dan fleksibel dalam kondisi tertentu.

Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan adopsi QRIS dan sistem pembayaran digital tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan teknologi, tetapi juga oleh faktor psikologis, budaya, dan tingkat pemahaman keuangan pribadi. Hal ini menunjukkan adanya celah penelitian (*research gap*), bahwa belum banyak studi yang menelaah secara spesifik pengaruh literasi keuangan dan kemudahan penggunaan QRIS terhadap keputusan pembelian Generasi Z. Permasalahan mengenai minimnya literasi keuangan pada Generasi Z menyebabkan tingginya perilaku *impulsif buying*. Kondisi ini didukung banyaknya *coffee shop* yang memberikan kemudahan dalam melakukan sistem pembayaran, salah satunya Cahaya Mulia Kopi & Burger.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh literasi keuangan dan kemudahan penggunaan sistem pembayaran QRIS terhadap keputusan pembelian Generasi Z di Cahaya Mulia Kopi & Burger. Oleh karena itu, penelitian ini diambil untuk mengkaji lebih dalam bagaimana penggunaan metode pembayaran modern berdampak terhadap kebiasaan keuangan generasi muda. Dengan memahami hubungan tersebut, diharapkan penelitian ini dapat memberikan dasar yang kuat bagi pengembang layanan keuangan dalam merancang sistem yang lebih bijak dan edukatif, serta memberikan pemahaman bagi masyarakat tentang pentingnya literasi keuangan di tengah kemudahan transaksi digital

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh literasi keuangan terhadap keputusan pembelian Generasi Z di Cahaya Mulia Kopi & Burger?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan sistem pembayaran QRIS terhadap keputusan pembelian Generasi Z di Cahaya Mulia Kopi & Burger?
3. Bagaimana pengaruh literasi keuangan dan penggunaan sistem pembayaran QRIS terhadap keputusan pembelian Generasi Z di Cahaya Mulia Kopi & Burger?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana pengaruh literasi keuangan terhadap keputusan pembelian Generasi Z di Cahaya Mulia Kopi & Burger
2. Mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan sistem pembayaran QRIS terhadap keputusan pembelian Generasi Z di Cahaya Mulia Kopi & Burger
3. Mengetahui bagaimana pengaruh literasi keuangan dan penggunaan sistem pembayaran QRIS terhadap keputusan pembelian Generasi Z di Cahaya Mulia Kopi & Burger

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. **Manfaat Teoritis**

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang ekonomi dan perilaku keuangan. Dengan mengkaji hubungan antara penggunaan metode pembayaran modern dan kebiasaan keuangan generasi muda, penelitian ini dapat memperkaya literatur mengenai dampak teknologi finansial terhadap perilaku konsumen, serta menjadi landasan bagi penelitian selanjutnya yang membahas literasi keuangan, perilaku konsumsi, dan adaptasi digital di kalangan generasi muda

2. **Manfaat Praktis**

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pengembang layanan keuangan digital, seperti penyedia dompet digital, perbankan, dan fintech, dalam merancang fitur atau program yang dapat mendorong perilaku keuangan yang sehat di kalangan pengguna muda. Selain itu, penelitian ini juga bermanfaat bagi masyarakat umum, khususnya generasi muda, dalam meningkatkan kesadaran terhadap pentingnya pengelolaan keuangan yang bijak di tengah kemudahan akses metode pembayaran digital.

1.5 Batasan Masalah

Setiap penelitian memiliki ruang lingkup tertentu agar pembahasan lebih terarah, mendalam, dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti menetapkan beberapa batasan agar tidak terjadi perluasan pembahasan yang dapat mengaburkan fokus utama. Batasan ini penting untuk memastikan bahwa analisis dilakukan secara spesifik dan relevan terhadap objek dan variabel yang diteliti. Adapun batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

1. Subjek Penelitian dibatasi hanya pada konsumen dari kalangan Generasi Z (kelahiran 1997–2012) yang melakukan pembelian di *Cahaya Mulia Kopi & Burger*, baik secara reguler maupun tidak reguler.
2. Penelitian ini hanya mengkaji dua variabel independen, dengan variabel *independent* pertama yaitu literasi keuangan yang mencakup pemahaman, sikap, dan perilaku individu dalam mengelola keuangan pribadi. Adapun variabel *independent* kedua yaitu kemudahan penggunaan sistem pembayaran *QRIS*, yang mencakup persepsi terhadap kemudahan akses, kecepatan, kenyamanan, dan keamanan dalam bertransaksi.
3. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah Keputusan Pembelian, yang diukur dari aspek pengambilan keputusan konsumen dalam memilih, membandingkan, dan memutuskan untuk membeli produk di *Cahaya Mulia Kopi & Burger*.

4. Penelitian ini tidak meneliti variabel lain yang mungkin juga memengaruhi keputusan pembelian seperti harga, kualitas produk, promosi, atau pengaruh sosial.
5. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan survei melalui kuesioner tertutup, yang disebarakan kepada responden yang memenuhi kriteria Generasi Z dan pernah melakukan transaksi di tempat penelitian.
6. Waktu penelitian dibatasi pada periode April hingga Juni 2025, dan bersifat *cross-sectional* (pengumpulan data dilakukan satu kali dalam satu waktu tertentu).

1.6 Kerangka Berpikir

Perkembangan teknologi digital telah mendorong transformasi dalam sistem pembayaran di Indonesia, salah satunya melalui hadirnya QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*). QRIS dirancang sebagai sistem pembayaran berbasis QR code yang terintegrasi, dengan tujuan utama mendorong terbentuknya masyarakat non-tunai (*cashless society*) dan meningkatkan inklusi keuangan. Meski demikian, dalam praktiknya, tidak semua kalangan konsumen—terutama Generasi Z—secara aktif memanfaatkan fasilitas ini. Salah satu kasus yang menjadi perhatian adalah di Cahaya Mulia Kopi & Burger, di mana sebagian konsumen dari kalangan muda masih melakukan pembayaran tunai tanpa mempertimbangkan kemudahan serta keamanan yang ditawarkan oleh sistem digital seperti QRIS.

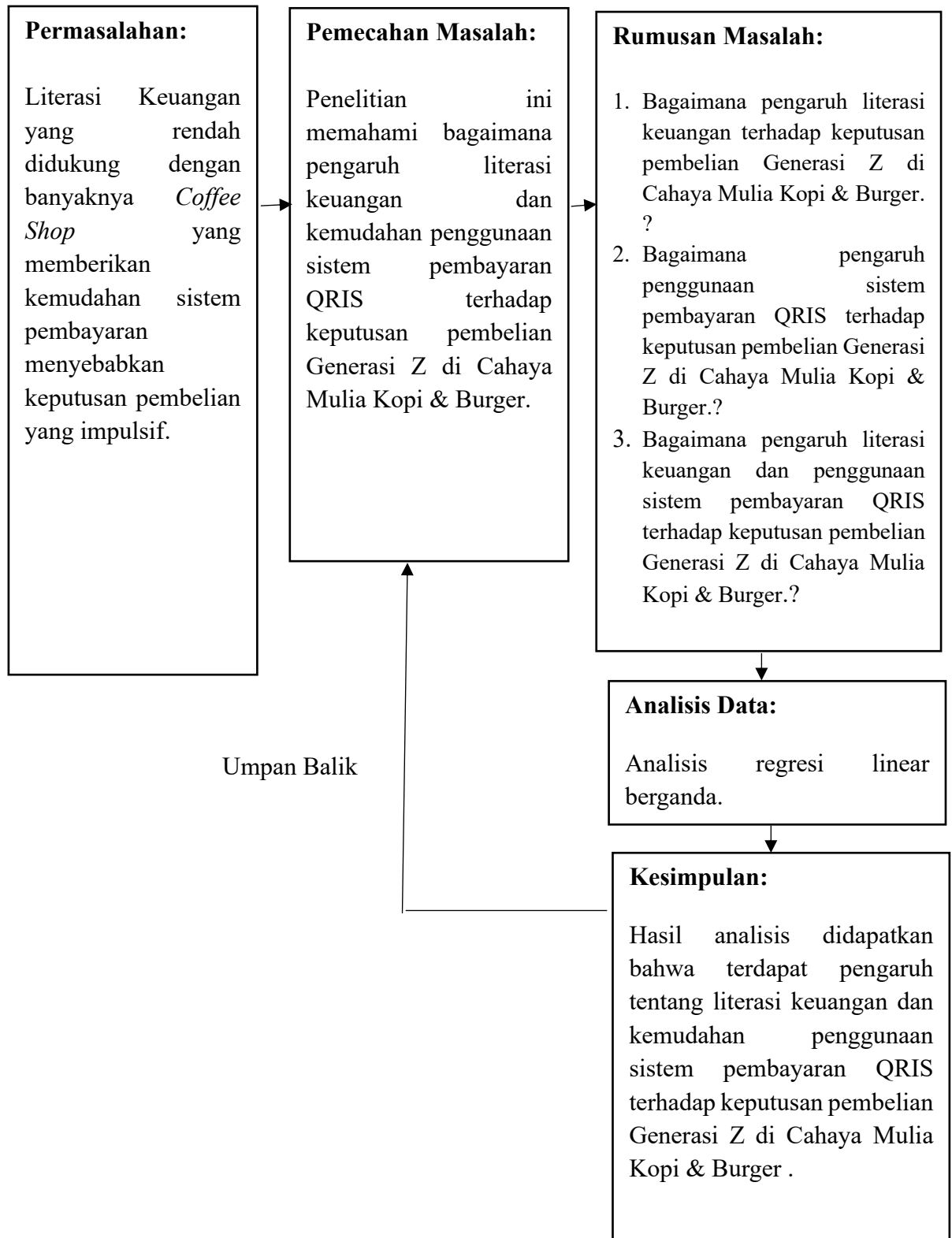
Fenomena ini menimbulkan pertanyaan penting mengenai sejauh mana tingkat literasi keuangan dan persepsi kemudahan terhadap QRIS memengaruhi keputusan pembelian konsumen, khususnya dari kalangan Generasi Z. Generasi ini dikenal sebagai kelompok yang lahir dan tumbuh dalam era digital, namun kenyataannya tidak semua individu di dalamnya memahami atau memanfaatkan teknologi keuangan secara optimal. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk memahami pengaruh literasi keuangan dan penggunaan sistem pembayaran QRIS terhadap keputusan pembelian konsumen Generasi Z di Cahaya Mulia Kopi & Burger.

Rumusan masalah dalam penelitian ini mencakup tiga poin utama: (1) bagaimana pengaruh literasi keuangan terhadap keputusan pembelian, (2) bagaimana pengaruh penggunaan sistem pembayaran QRIS terhadap keputusan pembelian, dan (3) bagaimana pengaruh literasi keuangan dan penggunaan QRIS secara simultan terhadap keputusan pembelian Generasi Z. Ketiga rumusan ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor utama yang mendorong atau menghambat perilaku pembelian digital.

Untuk menjawab rumusan masalah tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik analisis regresi linier berganda. Metode ini dipilih karena mampu mengukur secara simultan pengaruh dua variabel independen (literasi keuangan dan penggunaan QRIS) terhadap variabel dependen (keputusan pembelian). Hasil dari analisis ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi keputusan pembelian konsumen muda,

sekaligus menjadi dasar dalam merumuskan strategi edukasi dan pemasaran yang lebih tepat sasaran.

Dengan demikian, kerangka berpikir dalam penelitian ini menunjukkan hubungan logis antara fenomena lapangan, perumusan masalah, pendekatan analisis, hingga kesimpulan yang diharapkan. Penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan antara tersedianya teknologi dan tingkat pemanfaatannya oleh generasi digital dalam konteks transaksi keuangan.



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan tugas akhir ini, dibuat sistematika penulisan untuk memberikan gambaran umum kepada pembaca mengenai tugas akhir ini sehingga mudah dipahami. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian awal berisi halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian Tugas Akhir (TA). Halaman pernyataan persetujuan publikasi karya ilmiah untuk kepentingan akademis, halaman persembahan, halaman moto, kata pengantar, intisari atau abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran. Bagian awal ini berguna untuk memberikan kemudahan kepada pembaca dalam mencari bagian-bagian penting secara cepat.

2. Bagian isi terdiri dari lima bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, kerangka berpikir dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini memuat teori-teori tentang pengertian QRIS, Literasi Keuangan, Kemudahan Sistem Pembayaran, Keputusan Pembelian, Pengaruh Literasi keuangan dan Kemudahan Sistem Pembayaran QRIS terhadap Keputusan

Pembelian, dan Karakteristik Gen Z. Dalam bab ini juga memberikan penelitian terdahulu yang menjadi acuan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang lokasi penelitian (tempat dan Alamat penelitian), waktu penelitian, metode penelitian, metode pengumpulan data, jenis dan sumber data penelitian serta metode analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan berisi tentang garis besar dari inti hasil penelitian, serta saran dari peneliti yang diharapkan dapat berguna bagi instansi atau perusahaan.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka berisi tentang daftar buku, *literature* yang berkaitan dengan penelitian. Lampiran berisi data yang mendukung penelitian tugas akhir secara lengkap.

3. Bagian Akhir

LAMPIRAN

Lampiran berisi informasi tambahan yang mendukung kelengkapan laporan antara lain Kartu Konsultasi dan Spesifikasi teknis serta data-data

lain yang diperlukan. Pada bagian akhir berisi tentang daftar pustaka. Daftar pustaka ini berisi tentang buku dan literatur yang berkaitan dengan penelitian.