

Pengaruh Penggunaan Metode Pembayaran Cashless terhadap Kontrol Pengeluaran Uang Jajan pada Siswa SMA Generasi Z di Kota Bandung

Almira Amanda^{1*}

SMA Negeri 3 Bandung, Indonesia

*Corresponding author: almiraamandaluna@gmail.com

Diajukan: 27/04/2026 Direvisi: 24/05/2026 Diterima: 25/06/2026

ABSTRAK

Pendahuluan – Pesatnya penggunaan metode pembayaran nontunai (*cashless payment*) di kalangan siswa SMA Generasi Z menimbulkan kekhawatiran terhadap menurunnya kemampuan mengendalikan pengeluaran. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan *cashless payment* terhadap pengendalian pengeluaran siswa SMA Generasi Z di Kota Bandung.

Metode – Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain survei potong lintang (*cross-sectional*). Sampel berjumlah 100 responden yang dipilih secara *purposive sampling* dari populasi 64.061 siswa SMA di Kota Bandung berdasarkan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 10%. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner skala Likert lima poin dan dianalisis menggunakan regresi linear sederhana.

Hasil – Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan *cashless payment* berpengaruh positif dan signifikan terhadap pengendalian pengeluaran ($B = 0,528$; $t = 9,778$; $p < 0,001$) dengan koefisien determinasi sebesar 49,4% ($R^2 = 0,494$). Kemudahan penggunaan pembayaran digital, khususnya melalui QRIS dan promosi dompet digital, cenderung melemahkan pengendalian diri (rata-rata indikator $Y3 = 3,08$) serta pengelolaan anggaran uang saku (rata-rata indikator $Y1 = 3,21$).

Kebaruan – Penelitian ini memberikan bukti empiris mengenai pengaruh penggunaan *cashless payment* terhadap pengendalian pengeluaran pada siswa SMA Generasi Z di Kota Bandung, kelompok yang masih relatif jarang dikaji dalam konteks perilaku keuangan digital di Indonesia.

Signifikansi – Hasil penelitian ini menjadi dasar bagi sekolah, orang tua, dan pembuat kebijakan dalam merancang program literasi keuangan digital yang mendorong penggunaan pembayaran nontunai secara bijak serta memperkuat kemampuan siswa dalam mengelola pengeluaran.

Kata kunci: *Cashless payment*; Generasi Z; Pengendalian pengeluaran; Regresi linear sederhana; Siswa SMA.

Cara mengutip: Amanda, A. (2026). Pengaruh Penggunaan Metode Pembayaran *Cashless* terhadap Kontrol Pengeluaran Uang Jajan pada Siswa SMA Generasi Z di Kota Bandung. *Journal of Accounting, Management, Economics, and Business*, Vol. 04(3), pp. 248-257, doi: <https://doi.org/10.56855/analysis.v4i3.2141>



This is an open-access article under the CC BY license.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi keuangan digital telah mengubah pola transaksi masyarakat secara signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Bank Indonesia mencatat bahwa volume transaksi pembayaran digital telah melampaui 993 juta transaksi dengan nilai mencapai Rp98,45 triliun pada tahun 2022 (Surjandy et al., 2024). Implementasi Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS), dompet digital, dan berbagai aplikasi pembayaran elektronik menjadikan transaksi non-tunai semakin mudah, cepat, dan diterima secara luas oleh masyarakat. Kota Bandung sebagai salah satu pusat pendidikan dan ekonomi di Indonesia menunjukkan tingkat adopsi pembayaran digital yang tinggi. Hampir seluruh ekosistem perdagangan di sekitar sekolah menengah atas, mulai dari kantin sekolah hingga minimarket dan pusat kuliner, telah menyediakan fasilitas pembayaran cashless sehingga siswa semakin terbiasa melakukan transaksi tanpa menggunakan uang tunai.

Perubahan tersebut paling nyata terjadi pada Generasi Z, yaitu kelompok yang lahir antara tahun 1997–2012 dan tumbuh bersama perkembangan teknologi digital. Sebagai digital natives, Generasi Z memiliki tingkat penerimaan yang tinggi terhadap berbagai inovasi teknologi, termasuk penggunaan pembayaran digital (Syahdini et al., 2024). Kemudahan, kecepatan, dan fleksibilitas transaksi menjadikan metode pembayaran cashless sebagai pilihan utama dalam aktivitas konsumsi sehari-hari. Namun demikian, berbagai penelitian menunjukkan bahwa kemudahan tersebut tidak selalu diikuti oleh kemampuan mengendalikan pengeluaran. Hilangnya kontak fisik dengan uang ketika melakukan transaksi dapat mengurangi kesadaran terhadap besarnya pengeluaran sehingga meningkatkan kecenderungan konsumsi yang kurang terkontrol.

Fenomena tersebut dapat dijelaskan melalui beberapa perspektif perilaku keuangan. Mental Accounting Theory menjelaskan bahwa individu mengelompokkan dan mengevaluasi pengeluaran berdasarkan persepsi psikologis, bukan semata-mata nilai ekonomi. Pada transaksi digital, tidak adanya pengurangan uang secara fisik menyebabkan biaya yang dikeluarkan terasa kurang nyata sehingga individu lebih mudah melakukan pengeluaran tambahan (Shah et al., 2025, 2026). Kondisi ini sejalan dengan konsep Pain of Paying Theory, yang menjelaskan bahwa pembayaran non-tunai menurunkan rasa "kehilangan" ketika melakukan pembelian sehingga hambatan psikologis untuk berbelanja menjadi lebih rendah (Fania & Paramita, 2025). Selain itu, fenomena illusion of liquidity menyebabkan pengguna merasa memiliki ketersediaan dana yang lebih besar dibandingkan kondisi sebenarnya, sehingga mendorong perilaku pengeluaran yang lebih tinggi (Aji & Adawiyah, 2022).

Berbagai penelitian empiris telah mengonfirmasi hubungan antara penggunaan pembayaran digital dan perilaku konsumsi. Aji dan Adawiyah (2022) menemukan bahwa penggunaan e-wallet meningkatkan kecenderungan pengeluaran berlebihan melalui mekanisme illusion of liquidity. Syahdini et al. (2024) menunjukkan bahwa transaksi digital meningkatkan perilaku impulsive buying pada Generasi Z dibandingkan pembayaran konvensional. Temuan serupa dilaporkan oleh Jangid et al. (2025), yang menemukan bahwa penggunaan pembayaran cashless berdampak signifikan terhadap perubahan pola pengeluaran pelajar. Surjandy et al. (2024) juga mengungkap bahwa fitur-fitur hedonistik pada platform pembayaran digital memperkuat perilaku konsumtif Generasi Z, sedangkan Putra et al. (2026) menunjukkan bahwa penggunaan layanan PayLater tanpa literasi keuangan yang memadai meningkatkan kecenderungan perilaku impulsif.

Di sisi lain, sejumlah penelitian menunjukkan bahwa dampak negatif penggunaan pembayaran digital dapat diminimalkan melalui kemampuan pengelolaan keuangan yang baik. Kusumawardhani et al. (2025) menemukan bahwa literasi keuangan digital berhubungan positif

dengan perilaku keuangan yang lebih sehat pada Generasi Z, sementara Barus et al. (2024) membuktikan bahwa literasi keuangan meningkatkan kemampuan manajemen keuangan mahasiswa. Analisis terhadap data PISA yang melibatkan lebih dari 94.000 siswa dari 19 negara juga menunjukkan bahwa pendidikan literasi keuangan di sekolah berkontribusi signifikan terhadap perilaku keuangan digital remaja (Ho et al., 2026). Namun demikian, Mustofa dan Prabowo (2024) melaporkan bahwa tingkat literasi keuangan siswa SMA masih relatif lebih rendah dibandingkan mahasiswa sehingga kelompok ini lebih rentan mengalami kesulitan dalam mengendalikan pengeluaran ketika menggunakan pembayaran digital. Temuan Hasan et al. (2025) semakin memperkuat bahwa pendidikan keuangan keluarga, literasi keuangan, dan locus of control berperan penting dalam membentuk perilaku pengelolaan keuangan Generasi Z.

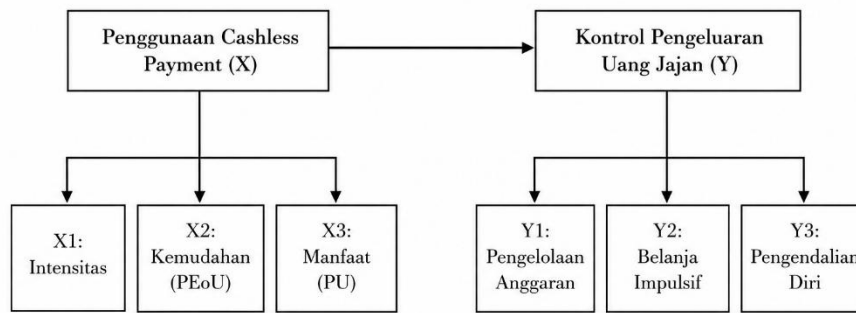
Meskipun hubungan antara pembayaran digital dan perilaku keuangan telah banyak dikaji, terdapat beberapa kesenjangan penelitian yang masih perlu diisi. Pertama, sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada mahasiswa atau masyarakat umum, sedangkan penelitian yang secara khusus meneliti siswa SMA sebagai kelompok usia yang belum memiliki pendapatan tetap masih terbatas. Kedua, sebagian besar studi mengukur dampak pembayaran digital terhadap perilaku konsumtif atau impulsive buying, sementara kajian mengenai kontrol pengeluaran uang jajan sebagai bentuk perilaku pengelolaan keuangan sehari-hari masih relatif sedikit. Ketiga, penelitian mengenai penggunaan pembayaran cashless pada konteks siswa SMA di Kota Bandung, yang memiliki tingkat penetrasi pembayaran digital yang tinggi, masih belum banyak dilakukan. Karakteristik tersebut menjadikan siswa SMA di Kota Bandung sebagai kelompok yang relevan untuk mengkaji bagaimana penggunaan pembayaran cashless memengaruhi kemampuan mereka dalam mengendalikan pengeluaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan metode pembayaran cashless terhadap kontrol pengeluaran uang jajan siswa SMA Generasi Z di Kota Bandung. Secara khusus, penelitian ini berupaya menjawab pertanyaan penelitian: Apakah penggunaan metode pembayaran cashless berpengaruh signifikan terhadap kontrol pengeluaran uang jajan siswa SMA Generasi Z di Kota Bandung?

2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain survei potong lintang (*cross-sectional survey*) untuk menganalisis hubungan antara penggunaan metode pembayaran cashless dan kontrol pengeluaran uang jajan siswa SMA Generasi Z di Kota Bandung. Desain ini dipilih karena memungkinkan pengumpulan data pada satu periode waktu sehingga mampu menggambarkan kondisi aktual perilaku penggunaan pembayaran digital dan pengelolaan pengeluaran responden. Analisis hubungan antarvariabel dilakukan menggunakan Regresi Linier Sederhana dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics versi 26.

Penelitian mengembangkan model konseptual yang terdiri atas satu variabel independen dan satu variabel dependen. Variabel independen adalah Penggunaan Metode Pembayaran Cashless (X) yang diadaptasi dari konsep *Technology Acceptance Model* (TAM) dan perilaku penggunaan pembayaran digital, meliputi tiga dimensi, yaitu intensitas penggunaan, *perceived ease of use* (PEoU), dan *perceived usefulness* (PU). Variabel dependen adalah Kontrol Pengeluaran Uang Jajan (Y) yang dikembangkan berdasarkan konsep *Mental Accounting Theory* dan *Pain of Paying Theory*, terdiri atas tiga dimensi, yaitu pengelolaan anggaran, pengendalian perilaku belanja impulsif, dan pengendalian diri (*self-control*).



Gambar 1. Kerangka Konseptual Penelitian

Berdasarkan model tersebut, hipotesis penelitian dirumuskan H₁: Penggunaan metode pembayaran cashless berpengaruh positif dan signifikan terhadap kontrol pengeluaran uang jajan siswa SMA Generasi Z di Kota Bandung.

2.1 Populasi dan Sampel

Populasi penelitian adalah seluruh siswa SMA/MA/SMK di Kota Bandung yang berjumlah 64.061 siswa berdasarkan data Badan Pusat Statistik Kota Bandung Tahun 2024/2025. Jumlah sampel ditentukan menggunakan rumus Slovin karena ukuran populasi telah diketahui dan penelitian bertujuan memperoleh gambaran umum populasi dengan tingkat kesalahan yang dapat diterima.

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

dengan:

- N = 64.061
- e = 0,10

sehingga diperoleh ukuran sampel minimum sebanyak 100 responden. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling dengan mempertimbangkan karakteristik responden yang relevan dengan tujuan penelitian. Kriteria responden meliputi: (1) siswa aktif kelas X, XI, atau XII SMA/MA/SMK di Kota Bandung; (2) berusia 15–18 tahun (Generasi Z); (3) menggunakan minimal satu metode pembayaran *cashless* (QRIS, e-wallet, mobile banking, atau kartu debit) dalam 30 hari terakhir.

Untuk memperoleh representasi sekolah yang lebih beragam, responden berasal dari 10 sekolah yang terdiri atas lima SMA negeri dan lima SMA swasta di beberapa kecamatan Kota Bandung, dengan distribusi sekitar sepuluh responden dari setiap sekolah.

2.2 Instrumen Penelitian dan Pengumpulan Data

Data primer dikumpulkan menggunakan kuesioner tertutup yang disusun berdasarkan indikator variabel penelitian. Instrumen menggunakan Skala Likert lima tingkat, yaitu 1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = netral, 4 = setuju, dan 5 = sangat setuju.

Kuesioner terdiri atas 24 butir pernyataan, yang meliputi 12 butir untuk variabel penggunaan metode pembayaran cashless dan 12 butir untuk variabel kontrol pengeluaran uang jajan. Sebelum mengisi kuesioner utama, responden diwajibkan menjawab tiga pertanyaan penyaringan (*screening questions*) untuk memastikan kesesuaian dengan kriteria inklusi penelitian.

Penyebaran kuesioner dilakukan secara langsung di sekolah dan secara daring melalui *Google Form* selama periode penelitian. Seluruh responden memberikan persetujuan untuk berpartisipasi secara sukarela, dan identitas responden dijaga kerahasiaannya sesuai dengan prinsip etika penelitian.

2.3 Uji Validitas dan Reliabilitas

Sebelum digunakan dalam penelitian utama, instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya. Validitas butir dianalisis menggunakan korelasi Product Moment Pearson, dengan kriteria butir dinyatakan valid apabila nilai r hitung $>$ r tabel (0,195; $n = 100$; $\alpha = 0,05$) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05.

Reliabilitas instrumen dianalisis menggunakan Cronbach's Alpha. Instrumen dinyatakan memiliki konsistensi internal yang baik apabila nilai Cronbach's Alpha $\geq 0,70$, sedangkan nilai di atas 0,60 masih dapat diterima untuk penelitian eksploratif.

2.4 Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara bertahap. Tahap pertama adalah analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan karakteristik responden dan distribusi jawaban setiap variabel penelitian. Tahap kedua dilakukan pengujian kualitas data melalui uji validitas dan reliabilitas instrumen, diikuti dengan pengujian asumsi klasik berupa uji normalitas residual menggunakan Kolmogorov–Smirnov. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Selanjutnya, hipotesis penelitian diuji menggunakan analisis Regresi Linier Sederhana. Signifikansi model dievaluasi melalui uji F (ANOVA), sedangkan pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dianalisis menggunakan uji t pada tingkat signifikansi 5%. Besarnya kemampuan variabel penggunaan metode pembayaran *cashless* dalam menjelaskan variasi kontrol pengeluaran uang jajan diukur menggunakan koefisien determinasi (R^2).

Model regresi yang digunakan dirumuskan sebagai berikut:

$$Y = a + bX + e$$

dengan:

- Y = Kontrol Pengeluaran Uang Jajan;
- X = Penggunaan Metode Pembayaran *Cashless*;
- a = konstanta;
- b = koefisien regresi;
- e = galat (*error term*).

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Sebanyak 100 siswa SMA Generasi Z di Kota Bandung berpartisipasi dalam penelitian ini. Berdasarkan jenis kelamin, responden didominasi oleh perempuan sebanyak 57 orang (57,0%), sedangkan laki-laki berjumlah 43 orang (43,0%). Distribusi responden berdasarkan tingkat kelas relatif merata, yaitu kelas X sebanyak 32,0%, kelas XI 38,0%, dan kelas XII 30,0%. Sebagian besar responden berasal dari SMA Negeri (61,0%), sedangkan 39,0% berasal dari SMA Swasta.

Dilihat dari jumlah uang jajan bulanan, kelompok terbesar berada pada kisaran Rp500.001–Rp1.000.000 sebanyak 46,0%, diikuti kelompok Rp200.000–Rp500.000 sebesar 35,0%. Berdasarkan platform pembayaran digital yang digunakan, QRIS merupakan metode pembayaran yang paling banyak digunakan (74,0%), kemudian GoPay (63,0%), Dana (51,0%), ShopeePay (48,0%), dan mobile banking (29,0%). Selain itu, sebagian besar responden (41,0%) telah menggunakan pembayaran cashless selama 1–2 tahun, menunjukkan bahwa penggunaan pembayaran digital telah menjadi bagian dari aktivitas transaksi sehari-hari.

Tabel 1 - Karakteristik Responden

Karakteristik	n = 100	Persentase
Laki-laki / Perempuan	43 / 57	43,0% / 57,0%
Kelas X / XI / XII	32 / 38 / 30	32,0% / 38,0% / 30,0%
Status: SMA Negeri / Swasta	61 / 39	61,0% / 39,0%
Uang Jajan < Rp200.000	5	5,0%
Uang Jajan Rp200.000–500.000	35	35,0%
Uang Jajan Rp500.001–1.000.000	46	46,0%
Uang Jajan > Rp1.000.000	14	14,0%
Platform: QRIS / GoPay / Dana	74 / 63 / 51	74,0% / 63,0% / 51,0%
Platform: ShopeePay / Mobile Banking	48 / 29	48,0% / 29,0%
Lama Pakai: <6 bln / 6–12 bln	8 / 23	8,0% / 23,0%
Lama Pakai: 1–2 thn / >2 thn	41 / 28	41,0% / 28,0%

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa variabel Penggunaan Metode Pembayaran Cashless (X) memperoleh skor rata-rata sebesar $3,97 \pm 0,56$, yang termasuk dalam kategori tinggi. Di antara ketiga dimensinya, Perceived Ease of Use (PEoU) memiliki rata-rata tertinggi ($M = 4,18$; $SD = 0,57$), diikuti Perceived Usefulness ($M = 3,97$; $SD = 0,61$) dan Intensitas Penggunaan ($M = 3,76$; $SD = 0,64$). Temuan ini menunjukkan bahwa responden memiliki tingkat penerimaan yang tinggi terhadap penggunaan metode pembayaran cashless.

Sementara itu, variabel Kontrol Pengeluaran Uang Jajan (Y) memperoleh skor rata-rata sebesar $3,31 \pm 0,67$, yang berada pada kategori cukup. Dimensi dengan skor rata-rata tertinggi adalah Perilaku Belanja Impulsif ($M = 3,64$; $SD = 0,71$), sedangkan dimensi Pengendalian Diri memperoleh skor rata-rata terendah ($M = 3,08$; $SD = 0,76$).

Tabel 2 - Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

Variabel / Dimensi	Mean	Std Dev	Min	Max	Kategori
Cashless Payment (X) — rata-rata	3,97	0,56	2,08	5,00	Tinggi
X1: Intensitas Penggunaan	3,76	0,64	2,00	5,00	Tinggi
X2: Kemudahan Penggunaan (PEoU)	4,18	0,57	2,25	5,00	Tinggi
X3: Manfaat yang Dirasakan (PU)	3,97	0,61	2,00	5,00	Tinggi
Kontrol Pengeluaran (Y) — rata-rata	3,31	0,67	1,25	5,00	Cukup
Y1: Pengelolaan Anggaran	3,21	0,74	1,25	5,00	Cukup
Y2: Perilaku Belanja Impulsif	3,64	0,71	1,50	5,00	Tinggi
Y3: Pengendalian Diri	3,08	0,76	1,00	5,00	Cukup

Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mengendalikan pengeluaran masih berada pada tingkat sedang dan belum merata pada seluruh aspek pengelolaan keuangan.

Pengujian validitas dilakukan menggunakan korelasi Product Moment Pearson terhadap seluruh 24 butir pernyataan. Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh indikator memiliki nilai r hitung lebih besar daripada r tabel (0,195) sehingga seluruh butir dinyatakan valid. Selanjutnya, reliabilitas instrumen diuji menggunakan Cronbach's Alpha. Variabel Penggunaan Metode Pembayaran Cashless memperoleh nilai $\alpha = 0,891$, sedangkan variabel Kontrol Pengeluaran Uang Jajan memperoleh nilai $\alpha = 0,873$. Kedua nilai tersebut berada di atas batas minimum 0,70, sehingga instrumen memiliki konsistensi internal yang sangat baik dan layak digunakan dalam penelitian.

Tabel 3 - Hasil Uji Validitas

Dimensi	Indikator	Rentang r hitung	r tabel (n=100, $\alpha=5\%$)	Keterangan
X1	X1.1-X1.4 (Intensitas Penggunaan)	0,657-0,724	0,195	Valid
X2	X2.1-X2.4 (Kemudahan Penggunaan)	0,748-0,812	0,195	Valid
X3	X3.1-X3.4 (Manfaat yang Dirasakan)	0,712-0,784	0,195	Valid
Y1	Y1.1-Y1.4 (Pengelolaan Anggaran)	0,682-0,731	0,195	Valid
Y2	Y2.1-Y2.4 (Perilaku Belanja Impulsif)	0,754-0,809	0,195	Valid
Y3	Y3.1-Y3.4 (Pengendalian Diri)	0,671-0,729	0,195	Valid

Variabel X rata-rata 3,97 (Tinggi), dengan dimensi PEOU tertinggi (mean=4,18), membuktikan pelajar SMA Bandung merasakan kemudahan cashless yang sangat besar. Variabel Y rata-rata 3,31 (Cukup). Kesenjangan X-Y ini mengindikasikan dampak negatif cashless terhadap kontrol pengeluaran. Pengendalian Diri (Y3=3,08) menjadi dimensi terendah, khususnya indikator menahan godaan promo digital (Y3.1=3,04) — terendah dari seluruh instrumen.

Tabel 4 - Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Standar Min.	Keterangan
Penggunaan Cashless Payment (X)	0,891	0,600	Reliabel
Kontrol Pengeluaran Uang Jajan (Y)	0,873	0,600	Reliabel

Normalitas residual diuji menggunakan Kolmogorov-Smirnov. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,200, lebih besar daripada 0,05, sehingga residual model regresi berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi normalitas terpenuhi dan analisis regresi linier sederhana dapat dilanjutkan.

Hasil analisis regresi linier sederhana menunjukkan bahwa model regresi yang dibangun memiliki hubungan yang kuat antara penggunaan metode pembayaran cashless dengan kontrol pengeluaran uang jajan. Nilai koefisien korelasi sebesar $R = 0,703$ menunjukkan hubungan positif yang kuat antara kedua variabel, sedangkan nilai $R^2 = 0,494$ mengindikasikan bahwa 49,4% variasi pada variabel kontrol pengeluaran uang jajan dapat dijelaskan oleh penggunaan metode pembayaran cashless. Sisanya sebesar 50,6% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian.

Hasil uji simultan (ANOVA) menghasilkan nilai $F = 95,609$ dengan $p < 0,001$, yang menunjukkan bahwa model regresi secara keseluruhan signifikan. Selanjutnya, hasil uji parsial menunjukkan bahwa variabel penggunaan metode pembayaran cashless memiliki koefisien

regresi sebesar $B = 0,528$ ($SE = 0,054$; $t = 9,778$; $p < 0,001$). Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima karena penggunaan metode pembayaran cashless berpengaruh signifikan terhadap kontrol pengeluaran uang jajan siswa SMA Generasi Z di Kota Bandung.

Persamaan regresi yang diperoleh adalah sebagai berikut.

$$Y = 1,247 + 0,528X$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan skor penggunaan metode pembayaran cashless diikuti oleh peningkatan sebesar 0,528 satuan pada skor variabel kontrol pengeluaran uang jajan.

Tabel 5 - Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana

	B	Std. Error	t hitung	Sig.
Konstanta (a)	1,247	0,218	5,720	0,000
Cashless Payment (X)	0,528	0,054	9,778	0,000
Model Summary & ANOVA				
R = 0,703 R ² = 0,494 Adjusted R ² = 0,489		F = 95,609 Sig. = 0,000		

Koefisien $B=0,528$ ($t=9,778$; $p=0,000 < 0,05$; t hitung $>$ t tabel 1,984) menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan penggunaan cashless payment menyebabkan melemahnya kontrol pengeluaran sebesar 0,528 satuan. Hipotesis diterima. Nilai $R^2=0,494$ berarti 49,4% variasi kontrol pengeluaran dapat dijelaskan oleh penggunaan cashless payment. $F=95,609$ ($Sig.=0,000$) mengonfirmasi model signifikan secara statistik.

3.2. Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembayaran *cashless* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kontrol pengeluaran uang jajan siswa SMA Generasi Z di Kota Bandung. Hasil analisis regresi menghasilkan koefisien sebesar $B = 0,528$ dengan nilai $p < 0,001$, yang menunjukkan bahwa peningkatan penggunaan pembayaran *cashless* diikuti oleh peningkatan kemampuan siswa dalam mengendalikan pengeluaran uang jajan. Selain itu, nilai R^2 sebesar 0,494 menunjukkan bahwa penggunaan pembayaran *cashless* mampu menjelaskan 49,4% variasi kontrol pengeluaran, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian.

Temuan ini mengindikasikan bahwa pembayaran digital tidak selalu berdampak negatif terhadap perilaku keuangan remaja. Tingginya skor rata-rata pada variabel penggunaan pembayaran cashless ($M = 3,97$) menunjukkan bahwa siswa telah terbiasa menggunakan berbagai platform pembayaran digital, terutama QRIS dan dompet elektronik. Di sisi lain, skor rata-rata kontrol pengeluaran berada pada kategori cukup ($M = 3,31$), yang menunjukkan bahwa meskipun kemampuan mengelola pengeluaran belum optimal, penggunaan pembayaran digital dapat menjadi sarana yang membantu siswa memonitor aktivitas transaksi mereka. Fitur seperti riwayat transaksi, notifikasi pembayaran, dan informasi saldo yang tersedia secara real time memungkinkan pengguna mengevaluasi pengeluaran dengan lebih mudah dibandingkan transaksi tunai.

Temuan tersebut dapat dijelaskan melalui *Mental Accounting Theory* (Thaler, 1985), yang menyatakan bahwa individu mengelompokkan dan mengevaluasi pengeluaran berdasarkan kategori tertentu dalam proses pengambilan keputusan keuangan. Pada konteks pembayaran digital, pencatatan transaksi yang dilakukan secara otomatis memungkinkan pengguna memperoleh informasi yang lebih lengkap mengenai pola pengeluaran mereka. Dengan demikian,

keberadaan fitur-fitur tersebut dapat mendukung proses evaluasi keuangan sehingga meningkatkan kemampuan mengendalikan pengeluaran apabila dimanfaatkan secara konsisten.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa dimensi Perceived Ease of Use (PEoU) memperoleh skor rata-rata tertinggi ($M = 4,18$). Hal ini mengindikasikan bahwa siswa memandang pembayaran *cashless* sebagai metode transaksi yang mudah digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Perspektif ini sejalan dengan konsep *Technology Acceptance Model* (TAM) yang menjelaskan bahwa persepsi terhadap kemudahan penggunaan merupakan salah satu faktor utama yang mendorong penerimaan teknologi. Kemudahan tersebut memungkinkan siswa melakukan transaksi secara efisien sekaligus mengakses informasi mengenai riwayat pembayaran dan saldo yang dapat digunakan sebagai dasar dalam mengelola pengeluaran.

Temuan penelitian ini berbeda dengan beberapa penelitian sebelumnya yang melaporkan bahwa penggunaan pembayaran digital meningkatkan kecenderungan *overspending* dan *impulsive buying* akibat menurunnya *pain of paying* serta munculnya fenomena *illusion of liquidity* (Aji & Adawiyah, 2022; Syahdini et al., 2024; Shah et al., 2025, 2026). Perbedaan tersebut dimungkinkan karena karakteristik responden dalam penelitian ini adalah siswa SMA yang masih memperoleh uang jajan tetap dari orang tua sehingga memiliki keterbatasan anggaran. Kondisi tersebut dapat mendorong mereka menggunakan fitur-fitur pembayaran digital untuk memantau pengeluaran agar tetap sesuai dengan jumlah uang jajan yang tersedia.

Di sisi lain, hasil penelitian ini mendukung temuan Kusumawardhani et al. (2025) yang menunjukkan bahwa kemampuan memanfaatkan teknologi keuangan digital dapat berkontribusi terhadap perilaku keuangan yang lebih baik apabila diiringi dengan literasi keuangan yang memadai. Temuan ini juga sejalan dengan Ho et al. (2026), yang menunjukkan bahwa pendidikan literasi keuangan berperan penting dalam membentuk perilaku keuangan digital remaja. Dengan demikian, penggunaan pembayaran *cashless* tidak secara otomatis meningkatkan atau menurunkan kualitas pengelolaan keuangan, tetapi dipengaruhi oleh kemampuan individu dalam memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia untuk mengendalikan pengeluaran.

Meskipun demikian, nilai koefisien determinasi sebesar 49,4% menunjukkan bahwa masih terdapat 50,6% variasi kontrol pengeluaran yang dijelaskan oleh faktor lain di luar model penelitian. Faktor-faktor tersebut dapat mencakup literasi keuangan digital, pengawasan orang tua, pengaruh teman sebaya, tingkat *self-control*, gaya hidup konsumtif, maupun intensitas paparan promosi digital. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan model yang lebih komprehensif dengan memasukkan variabel-variabel tersebut sehingga mampu menjelaskan perilaku keuangan remaja secara lebih menyeluruh.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat di tarik beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut: (1) Penggunaan *cashless payment* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kontrol pengeluaran uang jajan siswa SMA Gen Z Kota Bandung: $Y=1,247+0,528X$ ($t=9,778$; $p=0,000$). Hipotesis diterima; (2) $R^2=0,494$ — hampir separuh variasi kontrol pengeluaran dijelaskan oleh satu variabel *cashless payment*. Kemudahan ($X_2=4,18$) yang sangat tinggi beriringan dengan lemahnya pengendalian diri ($Y_3=3,08$), khususnya ketidakmampuan menahan godaan promo digital ($Y_{3.1}=3,04$); (3) Ditemukan intention-behavior gap: meski responden mengakui manfaat fitur riwayat transaksi ($X_{3.2}=4,05$), pengelolaan anggaran aktual tetap Cukup ($Y_1=3,21$). Kemudahan teknologi *cashless* tidak serta merta membentuk kontrol keuangan yang baik tanpa edukasi dan kebiasaan aktif.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih kepada SMA Negeri 3 Bandung atas izin dan fasilitas yang diberikan selama proses penelitian berlangsung. Penghargaan yang tulus juga disampaikan kepada para siswa SMA di Kota Bandung yang telah bersedia menjadi responden penelitian. Penelitian ini dilaksanakan secara mandiri oleh penulis sebagai bagian dari kegiatan riset siswa, tanpa dukungan dana dari lembaga pendanaan eksternal manapun.

Pernyataan Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan dalam pelaksanaan maupun publikasi penelitian ini. Penelitian dilakukan secara independen tanpa tekanan atau pengaruh dari pihak manapun, baik yang bersifat finansial, personal, maupun profesional, yang dapat memengaruhi objektivitas dan integritas hasil penelitian.

Referensi

- Damanik, D., & Harefa, M. (2021). Sinergitas kemitraan dalam pengembangan ekonomi lokal berbasis produk unggulan daerah. *Jurnal Ekonomi dan Pembangunan*, 29(1), 45–58.
- David, F. R. (2017). *Strategic management: Concepts and cases* (16th ed.). Pearson.
- Kementerian Koperasi dan UKM. (2021). *Rencana strategis Kementerian Koperasi dan Usaha Kecil dan Menengah tahun 2020-2024*. Kementerian Koperasi dan UKM Republik Indonesia.
- Kimbal, R. W. (2023). *Modal sosial dan ekonomi lokal: Strategi keberlanjutan produk berbasis budaya di Sulawesi Utara*. UKIT Press.
- Kimbal, R. W. (2024). Regenerasi pelaku usaha tradisional dan peran generasi muda dalam memperkuat ketahanan ekonomi perdesaan. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 13(2), 210–225.
- Lumentut, M. (2020). Hambatan digitalisasi dan rendahnya daya saing pelaku UMKM di era tatanan baru. *Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 5(2), 115–128.
- Martin, R., & Sunley, P. (2015). Local competitiveness and economic resilience: In search of a theoretical framework. *National Institute Economic Review*, 233(1), R14–R25.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Porter, M. E. (2008). *On competition*. Harvard Business Press.
- Purwanto, S., & Widodo, R. (2020). Menjaga keseimbangan aspek sosial, budaya, dan ekonomi dalam strategi keberlanjutan industri kreatif rural. *Jurnal Kajian Sosial dan Budaya*, 4(3), 189–201.
- Silitonga, P. (2022). Strategi penguatan daya saing produk lokal melalui inovasi kemasan dan optimalisasi promosi digital. *Jurnal Kewirausahaan dan Ekonomi Pasca-Pandemi*, 2(4), 301–314.
- Sutrisno, E. (2020). *Manajemen sumber daya manusia dan strategi nilai tambah produk unggulan*. Kencana.
- Tambunan, T. (2012). *Usaha mikro kecil dan menengah di Indonesia: Isu-isu penting*. LP3ES.
- Tambunan, T. (2019). Hambatan akses pembiayaan dan keterbatasan jaringan pemasaran bagi perkembangan UMKM di negara berkembang. *Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 20(1), 87–99.
- Tirtayasa, S., Nadra, H., & Khair, H. (2021). Strategi bertahan usaha kecil ditinjau dari regulasi aset, jumlah omzet, dan kepemilikan modal. *Jurnal Ilmiah Manajemen dan Bisnis*, 22(1), 34–46.
- Todaro, M. P., & Smith, S. C. (2015). *Economic development* (12th ed.). Pearson.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2008 tentang Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah. 4 Juli 2008. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 93. Jakarta.
- Yin, R. K. (2014). *Case study research: Design and methods* (5th ed.). Sage Publications