
Pengaruh Penerapan Cashless Payment Qris Terhadap Keputusan Pembelian Pengunjung di Aloha, Pantai Indah Kapuk 2, Jakarta Utara

Muhammad Aditya Akbar, Rianto*, Elda Nurmalingda
Institut Pariwisata Trisakti
*rianto@iptrisakti.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the impact of implementing a cashless payment system through QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) on the purchasing decisions of visitors at Aloha, Pantai Indah Kapuk 2, North Jakarta. With the advancement of technology and changing consumer behavior, QRIS-based payment methods have become increasingly popular in Indonesia. This research employs a descriptive quantitative approach with a survey method to collect data from 100 respondents who are visitors of Aloha. Data analysis is performed using simple linear regression to assess the relationship between QRIS implementation and purchasing decisions. The results indicate that QRIS implementation has a significant positive impact on purchasing decisions, with factors such as transaction convenience, security, and speed being the main variables influencing these decisions. The findings provide insights for business owners in designing more effective payment strategies and enhancing customer experience.

Keywords: *visitors' purchase decisions, QRIS Cashless Payment*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan sistem pembayaran tanpa tunai melalui QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) terhadap keputusan pembelian pengunjung di Aloha, Pantai Indah Kapuk 2, Jakarta Utara. Seiring dengan perkembangan teknologi dan perubahan perilaku konsumen, metode pembayaran berbasis QRIS semakin populer di Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan metode penelitian probability sampling untuk mengumpulkan sampel dari 100 responden yang merupakan pengunjung Aloha. Teknik pengolahan data menggunakan spss versi 26. Analisis data dilakukan dengan menggunakan regresi linier sederhana untuk mengukur hubungan antara penerapan QRIS dan keputusan pembelian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan QRIS memiliki dampak positif yang signifikan terhadap keputusan pembelian, dengan faktor-faktor seperti kemudahan transaksi, keamanan, dan kecepatan sebagai variabel utama yang memengaruhi keputusan tersebut. Temuan ini memberikan wawasan bagi pemilik usaha dalam merancang strategi pembayaran yang lebih efektif dan dapat meningkatkan pengalaman pelanggan.

Kata Kunci: keputusan pembelian, cashless payment QRIS, Aloha

PENDAHULUAN

Pariwisata telah menjadi sektor andalan dalam mendukung devisa negara serta mendorong pertumbuhan ekonomi. Industri ini berkembang seiring perubahan zaman dan modernisasi, mengubah aktivitas wisata menjadi bagian penting dari kehidupan sosial dan ekonomi masyarakat. Dalam Undang-Undang No. 10 Tahun 2009, pariwisata

didefinisikan sebagai berbagai macam kegiatan wisata yang didukung oleh fasilitas dan layanan dari masyarakat, pemerintah, dan pengusaha (Hanifah, 2023). Seiring masuknya era industri 5.0, destinasi wisata mulai mengadopsi pendekatan terintegrasi, cepat, dan praktis, termasuk dalam hal sistem transaksi dan pelayanan digital.

Pergeseran budaya dalam bertransaksi dari barter ke penggunaan uang tunai, dan kini ke pembayaran non-tunai (cashless), telah mengubah gaya hidup masyarakat. Generasi Z dan milenial menjadi kelompok utama pengguna digital payment karena preferensi terhadap efisiensi dan kenyamanan. Dalam penelitian Seputri & Yafiz (2022), dijelaskan bahwa inovasi digital payment berperan besar dalam membentuk tren cashless society. Survei PwC menunjukkan peningkatan signifikan penggunaan digital payment dari 38% pada 2018 menjadi 47% pada tahun-tahun berikutnya. Sementara itu, Sari et al. (2021) menemukan bahwa 68% pengguna digital payment adalah generasi muda.

Pandemi Covid-19 mempercepat adopsi cashless payment di Indonesia karena kekhawatiran akan transmisi penyakit melalui uang kertas, sebagaimana diulas oleh National Library of Medicine. Selain alasan kesehatan, cashless payment juga dianggap lebih efisien dan aman karena mengurangi ketergantungan terhadap uang tunai, risiko kehilangan, serta potensi kriminalitas. Effendi dan Nasution menjelaskan bahwa digital payment adalah metode pembayaran virtual melalui aplikasi atau website, yang kini banyak digunakan di berbagai sektor termasuk pariwisata (Febrianti & Sumariati, 2023).

QRIS sebagai bentuk implementasi cashless payment semakin masif penggunaannya, bahkan mencapai 48,12 juta pengguna dan 31,61 juta merchant pada 2024 menurut Berita Satu. Salah satu lokasi wisata yang menjadi representasi dari tren ini adalah Aloha di Pantai Indah Kapuk 2 (PIK 2). Aloha menawarkan pengalaman rekreasi modern dan menyeluruh dengan seluruh tenant mewajibkan metode pembayaran non-tunai, termasuk parkir. Operation Deputy Department Head Aloha, Brian Alfa Yoga menyebutkan jumlah pengunjung mencapai 20.000 orang per hari pada April 2024. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan sistem cashless tidak hanya menjadi nilai tambah tetapi juga mungkin berpengaruh terhadap keputusan pembelian wisatawan.

Melihat maraknya penerapan cashless payment di sektor pariwisata, penting untuk meneliti pengaruh metode ini terhadap keputusan pembelian wisatawan, khususnya di destinasi wisata modern seperti Aloha PIK 2. Penelitian ini berfokus pada generasi Y dan Z sebagai pengguna mayoritas QRIS, untuk mengetahui sejauh mana metode pembayaran non-tunai mempengaruhi keputusan pembelian mereka. Tiga permasalahan utama yang diangkat: (1) pengaruh cashless payment QRIS terhadap keputusan pembelian, (2) faktor pendorong pembelian di Aloha, dan (3) metode pembayaran yang paling sering digunakan oleh pengunjung. Penelitian ini dibatasi pada rentang waktu April–Juni 2024.

TINJAUAN PUSTAKA

Destinasi Wisata

Destinasi wisata merupakan lokasi geografis yang menjadi tujuan perjalanan wisatawan, baik berupa kota, wilayah, maupun negara yang memiliki elemen pendukung seperti objek wisata, fasilitas penunjang, infrastruktur, serta manajemen yang baik untuk dapat memenuhi kebutuhan wisatawan (Junetha et al., 2023). Menurut Nugroho (2024), suatu destinasi tidak cukup hanya memiliki objek wisata, tetapi juga memerlukan fasilitas umum, aksesibilitas, dan hubungan yang harmonis antara masyarakat lokal dengan lingkungan. Oleh karena itu, keberhasilan sebuah destinasi sangat bergantung pada

integrasi elemen fisik dan sosial dalam menciptakan pengalaman wisata yang memuaskan dan berkesan.

Wisatawan

Istilah "wisatawan" berasal dari bahasa Sanskerta yang merujuk pada seseorang yang melakukan perjalanan. Kunjungan wisatawan merupakan indikator utama keberhasilan suatu destinasi pariwisata. Tanpa kehadiran wisatawan, industri ini tidak akan berkembang secara signifikan. Junetha et al. (2023), wisatawan mencakup individu yang bepergian untuk tujuan liburan, medis, bisnis, olahraga, atau belajar. Sementara itu, World Tourism Organization (WTO) menyatakan bahwa wisatawan adalah orang yang mengunjungi tempat baru selama minimal 24 jam hingga maksimal enam bulan, menunjukkan durasi dan tujuan perjalanan sebagai elemen identifikasi utama.

Aloha, Pantai Indah Kapuk 2

Aloha Pasir Putih yang berlokasi di Pantai Indah Kapuk 2 (PIK 2), Jakarta Utara, telah menjadi magnet wisata baru karena suasananya yang unik dan kekinian. Kawasan ini dilengkapi dengan 55 kios yang menawarkan berbagai makanan dan minuman serta beberapa aktivitas menarik seperti memberi makan domba Merino dan menaiki kuda poni, menjadikannya destinasi yang ramai dikunjungi, terutama saat sore hari. Ciri khas dari Aloha adalah Patung Dewi yang menjadi ikon area ini. Kombinasi antara rekreasi, kuliner, dan spot bersantai menjadikan Aloha Pasir Putih sebagai salah satu destinasi unggulan di Jakarta. Dengan dukungan suasana tropis buatan dan digitalisasi sistem pembayaran, tempat ini merepresentasikan wajah baru pariwisata urban yang modern dan terintegrasi.

Definisi Pembayaran Non-Tunai

Perkembangan teknologi finansial telah mendorong perubahan sistem pembayaran masyarakat dari tunai ke non-tunai. Salah satu wujud nyatanya adalah penggunaan QRIS sebagai standar pembayaran digital. Menurut Nugroho (2024), fintech adalah inovasi di sektor keuangan berbasis teknologi modern yang mencakup pembayaran, pinjaman, hingga investasi. Dewantara & Aldi (2021) menyebut e-payment sebagai sarana praktis yang memberikan kenyamanan dalam transaksi. Menurut Hsueh (2017), fintech terdiri dari tiga tipe utama: third-party payment systems, peer-to-peer (P2P) lending, dan crowdfunding. Ketiga tipe ini menjadi solusi dalam menjawab tantangan sistem pembayaran tradisional seperti antrian panjang, keterbatasan akses, serta kurangnya efisiensi.

Jenis Instrumen Pembayaran

Kartu kredit adalah alat pembayaran yang dapat meningkatkan perilaku konsumtif bila tidak digunakan dengan bijak. Berdasarkan Kurniasih dan Tedjosaputro (2022), kartu kredit juga memiliki implikasi hukum terkait agunan sesuai Pasal 1131 dan 1132 KUHPdata jika terjadi wanprestasi pembayaran. Instrumen ini banyak digunakan namun memiliki risiko yang perlu dikelola dengan baik. Sementara itu, e-wallet (Herdioko & Damayanti, 2023) memberikan kemudahan dalam transaksi berbasis mobile. QR Code (Mulyana & Wijaya, 2018) dan QRIS (Sihaloho, 2020) sebagai bentuk teknologi pembayaran modern semakin populer karena praktis, cepat, dan aman. QRIS memungkinkan pembayaran terstandarisasi yang bisa dilakukan melalui berbagai aplikasi, baik untuk konsumen maupun merchant, dengan metode statis dan dinamis.

Keputusan Pembelian

Minat beli merupakan cikal bakal terjadinya keputusan pembelian. Menurut Chasanah & Gilang (2023), minat beli dipengaruhi oleh faktor internal seperti sikap dan persepsi serta eksternal seperti lingkungan sosial. Pemasaran melalui media sosial terbukti meningkatkan minat beli konsumen, seperti yang disampaikan dalam Journal of Business Research (2016). Chasanah & Gilang (2023) menyatakan pentingnya pemahaman perilaku konsumen bagi kesuksesan pemasaran. Indikator keputusan pembelian mencakup minat transaksional, referensial, preferensial, dan eksploratif (Chasanah & Gilang, 2023). Keempat indikator ini mencerminkan tahapan minat hingga perilaku pembelian aktual, yang penting dalam memahami pengaruh digitalisasi terhadap perilaku konsumen.

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif untuk menelusuri pengaruh cashless payment QRIS terhadap keputusan pembelian di Aloha, Pantai Indah Kapuk 2. Kuantitatif digunakan karena dapat menjelaskan hubungan antar variabel secara sistematis dengan teknik statistik. Sejalan dengan itu, Sugiyono (2019:23) menyatakan bahwa pendekatan ini berlandaskan pada positivisme, dengan data yang dikumpulkan melalui instrumen kuantitatif serta dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan kondisi sebenarnya dari data yang diperoleh di lapangan.

Unit Analisis Data

Unit analisis adalah elemen utama dalam pengumpulan data yang menjadi fokus perhatian penelitian. Penelitian ini memilih konsumen atau pengunjung Aloha PIK 2 sebagai unit analisis karena mereka merupakan pihak yang secara langsung melakukan transaksi menggunakan QRIS. Unit ini dianggap paling relevan untuk mengevaluasi hubungan antara penggunaan cashless payment dan keputusan pembelian pada konteks destinasi wisata modern.

Variabel

Variabel dalam penelitian adalah atribut yang bervariasi dan diteliti untuk ditarik kesimpulannya. Menurut Sugiyono (2019:86), variabel adalah segala sesuatu yang menjadi objek pengamatan dan memiliki nilai yang bervariasi. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel utama: variabel independen (X) yaitu penggunaan QRIS sebagai metode cashless payment, dan variabel dependen (Y) yaitu keputusan pembelian. Sugiyono (2019:88) juga menjelaskan bahwa variabel independen adalah faktor yang memengaruhi atau menyebabkan perubahan pada variabel dependen. Dengan demikian, cashless payment QRIS diasumsikan sebagai penyebab terjadinya perubahan dalam keputusan pembelian konsumen di Aloha, PIK 2, yang diteliti sebagai variabel terikat.

Skala Pengukuran

Skala pengukuran digunakan untuk mengubah data kualitatif menjadi kuantitatif. Menurut Sugiyono (2019), skala ini membantu menentukan panjang-pendeknya interval dalam alat ukur, sehingga data dapat dianalisis secara statistik. Penelitian ini menggunakan skala Likert untuk mengukur respons responden terhadap indikator-indikator dari variabel yang diteliti. Indikator variabel QRIS mencakup aspek cepat, praktis, efektif, dan aman, sementara keputusan pembelian mencakup minat

preferensial, transaksional, eksploratif, dan referensial, seperti dijelaskan oleh Tjiptono dalam Chasanah & Gilang (2023). Setiap indikator diberikan bobot nilai antara 1 sampai 4 untuk menggambarkan tingkat persetujuan responden.

Populasi

Populasi dalam konteks penelitian ini adalah semua pengunjung Aloha PIK 2 yang potensial menjadi responden penelitian. Menurut Sugiyono (2019), populasi merupakan wilayah generalisasi dengan objek yang memiliki karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti. Berdasarkan laporan dari Berita Satu (2024), Aloha menerima sekitar 20.000 pengunjung per hari, terutama saat akhir pekan dan libur nasional. Mayoritas pengunjung Aloha mengetahui tempat ini melalui media sosial seperti Instagram dan TikTok. Fakta ini memperkuat alasan pemilihan lokasi dan populasi, mengingat digitalisasi sudah sangat melekat dalam perilaku konsumen yang menjadi target penelitian ini.

Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih untuk mewakili keseluruhan. Berdasarkan Sugiyono (2019), penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 10%, yang menghasilkan jumlah sampel sebanyak 100 responden dari total populasi 20.000 orang. Metode ini dipilih karena efisien dalam mengestimasi jumlah responden yang dapat mewakili populasi besar dengan derajat kepercayaan tertentu. Sampel ini akan menjadi dasar pengambilan kesimpulan mengenai pengaruh QRIS terhadap keputusan pembelian pengunjung Aloha.

Teknik Pengambilan Sampel

Teknik yang digunakan adalah non-probability sampling, khususnya purposive sampling. Menurut Sugiyono (2022:84–85), purposive sampling dipilih karena peneliti memiliki kriteria khusus dalam memilih responden, yakni pengunjung Aloha yang menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran. Pemilihan responden yang tepat menjadi krusial agar data yang diperoleh relevan dengan fokus penelitian. Teknik ini memungkinkan peneliti mengumpulkan data dari responden yang memang terlibat dalam perilaku konsumsi yang diteliti.

Prosedur Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data terdiri dari tiga komponen utama: kualitas instrumen, cara pengumpulan, dan analisis data. Data primer diperoleh dari observasi langsung, wawancara, dan kuesioner kepada pengunjung Aloha PIK 2. Sedangkan data sekunder diperoleh melalui studi pustaka, literatur, dan sumber daring yang relevan (Sugiyono, 2019). Gabungan antara data primer dan sekunder ini diharapkan dapat memberikan gambaran menyeluruh tentang pengaruh QRIS terhadap keputusan pembelian. Penelitian dilakukan dengan pendekatan sistematis untuk menjaga validitas dan akurasi data yang diperoleh.

Metode Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2022), pengumpulan data adalah proses sistematis yang mencakup wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan metode kuesioner sebagai alat utama, didukung dengan observasi partisipatif dan wawancara tidak berstruktur untuk memperoleh data yang lebih mendalam dan kontekstual.

Observasi partisipatif dilakukan dengan terlibat langsung dalam aktivitas pengunjung di Aloha. Sedangkan wawancara tidak berstruktur memungkinkan peneliti menggali jawaban terbuka dari responden yang relevan, sehingga dapat menghasilkan informasi yang kaya dan mendalam (Sugiyono, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Jenis Kelamin Responden Jenis Kelamin

Karakteristik	Frekuensi	Persentase
Laki-Laki	28	28%
Perempuan	72	72%
Total	100	100%

Sumber: Hasil olah data spss 26 (2024)

Berdasarkan hasil olah data spss 26 pada tabel 1, diperoleh hasil dari penyebaran kuesioner kepada 100 responden berupa 72% responden berjenis kelamin Perempuan dan 28% responden berjenis kelamin laki-laki. Persentase yang ditunjukkan dari hasil olah data sesuai dengan observasi partisipatif yang penulis lakukan dimana terlihat beberapa tempat di Aloha Pasir Putih PIK 2 ini didatangi mayoritasnya adalah sekelompok perempuan.

Tabel 2. Usia Responden

Karakteristik	Frekuensi	Persentase
14-20 Tahun	18	18%
21-27 Tahun	70	70%
28-33 Tahun	11	11%
34-39 Tahun	1	1%
40-44 Tahun	0	0%
Total	100	100%

Sumber: Hasil olah data spss 26 (2024)

Berdasarkan hasil olah data yang dilakukan, diperoleh hasil dari data kuesioner bahwa mayoritas dari responden berumur 21-27 tahun dengan persentase 70% yang mana angka menunjukkan bahwa mayoritas dari responden lahir di tahun 1997-2003 yang tergolong kategori generasi Z dalam penelitian Bencsik, Csikos dan Juhez ditahun 2016. Setelahnya disusul oleh responden dengan umur 14-20 tahun dengan persentase 18% lalu responden dengan umur 28-33 tahun sebesar 11% dan 34-39 tahun sebesar 1% saja dari total responden, sedangkan dalam proses penyebaran kuesioner tidak ditemukan responden dengan umur 40-44 tahun. Meninjau dari data yang ditemukan bahwa mayoritas dari pengunjung Aloha, Pantai Indah Kapuk 2 merupakan remaja berumur 21-27 tahun yang datang berkelompok membuat Aloha, Pantai Indah Kapuk 2 menjadi tempat wisata yang sangat cocok dikarenakan kisaran harga makanan dan minuman di masing-masing tenant tergolong affordable berkisar Rp.30.000 sampai dengan <Rp.100.000.

Tabel 3. Status Pekerjaan

Karakteristik	Frekuensi	Persentase
Pelajar/Mahasiswa	50	50%
Karyawan Swasta	15	15%
Wiraswasta	15	15%
Lainnya	20	20%

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

Sumber: Hasil olah data spss 26 (2024)

Berdasarkan hasil olah data untuk status pekerjaan yang mana dapat di lihat dari tabel hasil olah data dimana mayoritas pengunjung (50%) berstatus pekerjaan sebagai pelajar/mahasiswa/i yang mana hasil ini sesuai dengan jumlah pengguna QRIS di dominasi oleh generasi Z. Selanjutnya disusul dengan lainnya sebanyak 20% membuat cukup banyak status pekerjaan yang beragam dari pengggung Aloha ini sendiri. Selanjutnya, status pekerjaan karyawan swasta dan wiraswasta berada di 15% dari total 100 responden.

Tabel 4. Domisili

Karakteristik	Frekuensi	Persentase
Jakarta	60	60%
Luar Jakarta	40	40%
Total	100	100%

Sumber: Hasil olah data spss 26 (2024)

Berdasarkan hasil olah data untuk domisili responden yang terbagi menjadi 2 kategori yaitu responden yang berasal dari Jakarta dan luar Jakarta, dan tabel menunjukkan bahwa mayoritas responden memang masih berasal dari Jakarta namun dengan berbedaaan persentase yang tidak terlalu jauh yang mana total responden yang berasal dari Jakarta sebesar 60% dan luar Jakarta 40%. Kemudahan dalam akses transportasi publik membuat mayoritas dari pengunjung berdomisili Jakarta hendak mengunjungi Aloha, Pantai Indah Kapuk 2 sehingga berdasarkan data mayoritas pengunjung berasal dari Jakarta, dengan jarak tempuh dari masing-masing bagian daerah Jakarta yang beragam. Responden yang berasal dari daerah Jakarta Timur membutuhkan perkiraan waktu selama 1 jam dengan jarak tempuh 42 km, responden yang berasal dari Jakarta Barat membutuhkan perkiraan waktu 41 menit dengan jarak tempuh 22 km, sedangkan responden yang berasal dari daerah Jakarta Timur dengan titik stasiun Ancol hanya membutuhkan waktu 33 menit dengan jarak tempuh 23 km, lalu responden yang berasal dari daerah Jakarta Selatan memerlukan waktu 47 menit dengan jarak tempuh 29 km dan responden yang berasal dari Jakarta Pusat bisa mengunjungi Aloha, Pantai Indah Kapuk 2 dengan perkiraan waktu 43 menit dan jarak tempuh 28 km. Walaupun demikian, dengan data perolehan pengunjung luar Jakarta yang cukup tinggi (40%) membuktikan bahwa Aloha, Pantai Indah Kapuk 2 menjadi icon destinasi wisata yang menarik untuk dikunjungi.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas

Sub Variabel	Item	R hitung	R tabel	Keterangan
Penerapan Cashless Payment QRIS (X)	X.P1	0,575	0,196	Valid
	X.P2	0,662	0,196	Valid
	X.P3	0,718	0,196	Valid
	X.P4	0,694	0,196	Valid
	X.P5	0,788	0,196	Valid
	X.P6	0,783	0,196	Valid
	X.P7	0,779	0,196	Valid
	X.P8	0,820	0,196	Valid
	X.P9	0,799	0,196	Valid
	X.P10	0,689	0,196	Valid

Sub Variabel	Item	R hitung	R tabel	Keterangan
Keputusan Pembelian (Y)	X.P11	0,802	0,196	Valid
	X.P12	0,762	0,196	Valid
	X.P13	0,729	0,196	Valid
	X.P14	0,621	0,196	Valid
	Y.P1	0,621	0,196	Valid
	Y.P2	0,574	0,196	Valid
	Y.P3	0,649	0,196	Valid
	Y.P4	0,830	0,196	Valid
	Y.P5	0,840	0,196	Valid
	Y.P6	0,704	0,196	Valid
	Y.P7	0,629	0,196	Valid
	Y.P8	0,806	0,196	Valid
	Y.P9	0,702	0,196	Valid

Sumber: Hasil olah data SPSS 26 (2024)

Hasil dari pengolahan data SPSS uji validitas pada tabel 4.6, menyatakan bahwa seluruh pernyataan dalam kuesioner penelitian ini memiliki r hitung yang lebih besar daripada r tabel. Maka dapat disimpulkan bahwa seluruh pernyataan kuesioner yang disajikan dalam penelitian ini dengan jumlah 23 pernyataan hasil keseluruhannya valid.

Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas QRIS (X)

Variabel	Nilai Cronbach's Alpha	Kriteria	Keterangan
Penerapan Cashless Payment QRIS (X)	0,930	> 0,60	Reliabel

Sumber: Hasil olah data SPSS 26 (2024)

Koefisien alpha hasil uji reliabilitas dapat dilihat dari nilai Cronbach's Alpha. Berdasarkan kriteria reliabilitas dan tabel tentang reliabilitas, dari tabel 1.1 dapat disimpulkan bahwa nilai koefisien alpha dari variabel X yang diteliti sebesar 0,930 atau reliabel.

Tabel 7. Hasil Keputusan Pembelian (Y)

Variabel	Nilai Cronbach's Alpha	Kriteria	Keterangan
Keputusan Pembelian (Y)	0,875	> 0,60	Reliabel

Sumber: Hasil olah data SPSS 26 (2024)

Koefisien alpha hasil uji reliabilitas dapat dilihat dari nilai Cronbach's Alpha. Berdasarkan kriteria dan tabel tentang reliabilitas, dari tabel 1.2 dapat disimpulkan bahwa nilai koefisien alpha dari variabel Y yang diteliti sebesar 0,875 atau reliabel.

Tabel 8. Uji Koefisien Determinasi (Parsial)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.596a	.355	.348	4.248

Sumber: Hasil olah data SPSS 26 (2024)

Diketahui bahwa nilai R square adalah 0,355 atau 33,5% yang mana menunjukkan bahwa variabel X memberikan pengaruh yang kuat terhadap variabel Y sebesar 0,355 atau 33,5%. Hal ini menunjukkan bahwa 33,5% Keputusan Pembelian pengunjung di Aloha Pasir Putih dipengaruhi oleh Penerapan Cashless Payment QRIS.

Tabel 9. Hasil Perhitungan uji T

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	3.096	3.656		.847	.399
Penerapan Cashless Payment QRIS (X)	.522	.071	.596	7.340	.000

Sumber: Hasil olah data SPSS 26 (2024)

Dengan hasil tabel 4.39, dapat ditarik garis kesimpulan bahwa Penerapan Cashless Payment QRIS memiliki t hitung sebesar 7.340 dengan nilai signifikansi 0,000 dan t tabel (1,984). Dengan hasil/output yang didapat dari rumus diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa t hitung > t tabel yaitu 7.340 > 1,984 sehingga H0 ditolak dan H1 diterima. Oleh karena itu, dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh penerapan cashless payment QRIS terhadap keputusan pembelian di Aloha, Pantai Indah Kapuk 2.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan metode pembayaran cashless melalui QRIS di Aloha, Pantai Indah Kapuk 2, terbukti memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap keputusan pembelian pengunjung. QRIS dinilai memudahkan transaksi, meningkatkan keamanan, serta mempercepat proses pembayaran, sehingga menciptakan rasa nyaman dan kepuasan yang mendorong pembelian. Mayoritas pengunjung memilih QRIS karena efisiensinya, kemudahan penggunaan, dan keamanannya dibandingkan metode tradisional. Meskipun demikian, beberapa kendala teknis seperti kesalahan input nominal masih ditemukan, namun tidak mengurangi dominasi QRIS sebagai metode pembayaran utama yang mendukung tren digital dan gaya hidup praktis di destinasi wisata modern seperti Aloha.

Untuk mengoptimalkan penggunaan QRIS, disarankan agar seluruh outlet di Aloha menerapkan sistem QRIS dinamis, yaitu sistem yang secara otomatis menampilkan jumlah nominal yang harus dibayar guna menghindari kesalahan input. Selain itu, penting bagi setiap outlet untuk memberikan edukasi kepada pelanggan sebelum transaksi agar pengalaman pembayaran menjadi lebih nyaman, aman, dan efektif. Mengingat QRIS telah terbukti efektif dan menjadi preferensi pengunjung, maka keberlanjutan implementasi metode ini perlu dijaga dan ditingkatkan agar tetap menjadi nilai tambah kompetitif di Aloha.

DAFTAR PUSTAKA

- Berita Satu. Aloha Pasir Putih PIK 2 Jadi Destinasi Wisata Kekinian Lebaran 2024. Diakses pada 5 Januari, dari <https://www.beritasatu.com/lifestyle/2810799/aloha-pasir-putih-pik-2-jadi-destinasi-wisata-kekinian-lebaran-2024>
- Dewantara, Y. F., & Aldi, S. (2021). Pengaruh Pembayaran Non Tunai Sebagai Promosi Pada Masa Pandemi COVID 19 Terhadap Keputusan Pembelian di Sudut Pandang Kopi. *Sadar Wisata: Jurnal Pariwisata*, 4(1). <http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/wisata>

-
- Fahira, N. P. (2023). Pengaruh Metode Pembayaran QRIS Terhadap Keputusan Pembelian pada Mahasiswa Politeknik Negeri Bandung. *International Journal Administration, Business & Organization*, 4(3), 79–87. <https://doi.org/10.61242/ijabo.23.279>
- Hanifah, A. L., Bintang, R., Bianda, A., Ambarwati, D., Munawaroh, N. A., Astuti, I. Y., Kurniawan, B. W., Suaida, I., & Luayyi, S. (2023). Pariwisata Berbasis Pemberdayaan Masyarakat Sebagai Pendorong Pertumbuhan Ekonomi Kreatif di Kampung Keren Kota Kediri. *Seminar Nasional Pariwisata Dan Kewirausahaan (SNPK)*, 2. DOI: <https://doi.org/10.36441/snpk.vol2.2023.96>
- Herdioko, J., & Damayanti, N. K. D. (2023). Analisis Motivasi Penggunaan Dompot Digital Ovo Pada Masyarakat di Daerah Istimewa Yogyakarta. *MODUS*, 35(1), 133–153. DOI: <https://doi.org/10.24002/modus.v35i1.6915>
- Nugroho, R. H. (2023). Pengaruh Brand Image, Brand Trust, Brand Satisfaction terhadap Brand Loyalty Pada E-Wallet Gopay. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 6(5), 2640–2652. <https://doi.org/10.47476/reslaj.v6i5.1586>
- Kurniasih, Y. W., & Tedjosaputro, L. (2023). Penagihan Kartu Kredit Bermasalahan Terhadap Nasabah Yang Wanprestasi. *Jurnal Akta Notaris*, 1(2), 31–43. <https://doi.org/10.56444/aktanotaris.v1i2>
- Febrianti, N. M. R. S., & Sumariati, D. A. R. (2023). Analisis Dampak Penerimaan Kas Non Tunai (Cashless) di Hotel X Bali. *Journal of Accounting and Hospitality*, 1(2). <https://doi.org/10.52352/jah.v1i2.1151>
- Mulyana, A., & Wijaya, H. (2018). Perancangan E-Payment System pada E- Wallet Menggunakan Kode QR Berbasis Android. *Komputika: Jurnal Sistem Komputer*, 7(2), 63–69. <https://doi.org/10.34010/komputika.v7i2.1511>
- Chasanah, U., & Gilang, D. B. (2023). Pengaruh Brand Ambassador, Kualitas Produk dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Mie Instan Lemonilo. *JRABI: Jurnal Riset Akuntansi dan Bisnis Indonesia*, 3(1). DOI: <https://doi.org/10.32477/jrabi.v3i1.679>
- Seputri, W., & Yafiz, M. (2022). QRIS Sebagai Alat Transaksi Digital Generasi Z: Analisis Faktor. *Adzkiya: Jurnal Hukum dan Ekonomi Syariah*, 10(02), 139. <https://doi.org/10.32332/adzkiya.v10i02.5259>
- Junetha, S. M., Rosyada, A., Rianto., Nofiyanti, F., & Pradhipta, R. M. W. (2023). Motivation for The Decision to Visit Tourists at The Telaga Tourism Destination During The Peak of Bogor. *Jurnal Mirai Management*, 8(2), 414–424.
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Pariwisata*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.