

**PENGARUH *BRAND AWARENESS* DAN *PERCEIVED VALUE* TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN
(STUDI KASUS BANDAR KOPI MEDAN)**

SKRIPSI

OLEH:

**AJI BASKORO
NPM : 17.832.0023**



**PROGRAM STUDI MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2021**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 30/12/21

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)30/12/21

**PENGARUH *BRAND AWARENESS* DAN *PERCEIVED VALUE* TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN
(STUDI KASUS BANDAR KOPI MEDAN)**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Di Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Medan Area

OLEH:

AJI BASKORO
NPM : 17.832.0023

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2021**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

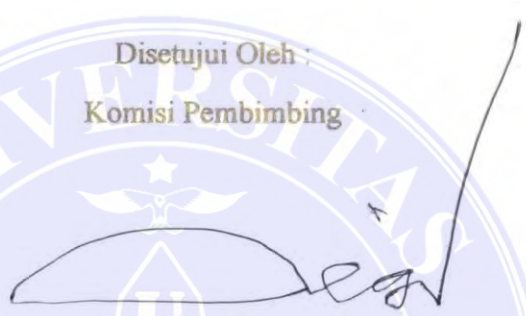
Document Accepted 30/12/21

Access From (repository.uma.ac.id)30/12/21

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh *Brand Awareness* Dan *Perceived Value* Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Kasus Bandar Kopi Medan)
Nama : **AJI BASKORO**
NPM : 17.832.0023
Program Studi : Manajemen
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis

Disetujui Oleh :
Komisi Pembimbing


(Dr. Sugito, SE., M.Si)


Pembimbing

Mengetahui :




(Dr. Husein Effendi, SE., M.Si)

Dekan


(Wan Rizca Amelia, SE., M.Si)

Ka. Prodi Manajemen

Tanggal/Bulan/Tahun Lulus : 24/Agustus/2021

HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah. Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila di kemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Medan, 24 Agustus 2021



Aji Baskoro

17.832.0023

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR/SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : AJI BASKORO
NPM : 17.832.0023
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis
Program Studi : Manajemen
Jenis Karya : Tugas Akhir/Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul *Pengaruh Brand Awareness Dan Perceived Value Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Kasus Bandar Kopi Medan)* beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Medan

Pada Tanggal : 24 Agustus 2021

Yang menyatakan



Aji Baskoro

17.832.0023

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Medan, pada tanggal 07 Juli 1998 dari Ayah Alm. Syaiful dan Ibu Almh. Rumontam Lubis. Penulis merupakan putra ke dua (2) dari dua (2) bersaudara. Pada tahun 2016 Penulis lulus dari SMA Negeri 2 Medan dan pada tahun 2017 terdaftar sebagai Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Medan Area.



ABSTRAK

Pengaruh Brand Awareness Dan Perceived Value Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Kasus Bandar Kopi Medan)

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh *Brand Awareness* Dan *Perceived Value* Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Kasus Bandar Kopi Medan) secara parsial dan simultan. Jenis penelitian ini adalah Asosiatif Kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah 88 Konsumen/Pembeli di Bandar Kopi Medan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Sumber data primer. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan angket/kuisisioner. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ialah analisis regresi linear berganda dengan software IBM SPSS versi 21.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Variabel *Brand Awareness* secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan pembelian pada Bandar Kopi Medan. Artinya, apabila semakin tinggi tingkat *brand awareness* para calon pembeli maka akan semakin tinggi juga keputusan pembelian pada Bandar Kopi Medan, begitu juga sebaliknya. Variabel *Perceived Value* secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan pembelian pada Bandar Kopi Medan. Artinya apabila semakin tinggi tingkat *perceived value* para calon pembeli maka akan semakin tinggi juga keputusan pembelian pada Bandar Kopi Medan, begitu juga sebaliknya. Variabel *Brand Awareness* dan *Perceived Value* secara simultan berpengaruh signifikan terhadap Keputusan Pembelian pada Bandar Kopi Medan. Variabel *brand awareness* dan *perceived value* menjelaskan perubahan pada variabel keputusan pembelian sebesar 73,20% sedangkan sisanya yaitu 16,80% dijelaskan oleh faktor-faktor lain di luar model penelitian.

Kata Kunci : *Brand Awareness, Perceived Value, Keputusan Pembelian*

ABSTRACT

The Effect of Brand Awareness and Perceived Value on Purchase Decisions (Case Study of Bandar Kopi Medan)

The purpose of this study was to determine the effect of Brand Awareness and Perceived Value on Purchasing Decisions (Case Study Bandar Kopi Medan) partially and simultaneously. This type of research is quantitative associative. The sample in this study were 88 consumers / buyers in Bandar Kopi Medan. In this study, researchers used primary data sources. This research data collection technique using a questionnaire / questionnaire. The data analysis technique used in the study was multiple linear regression analysis with the IBM SPSS version 21.0 software. The results showed that the Brand Awareness variable partially had a positive and significant effect on purchasing decisions at Bandar Kopi Medan. That is, if the higher the level of brand awareness of the prospective buyers, the higher the purchasing decision at Bandar Kopi Medan, and vice versa. Perceived Value variable partially has a positive and significant effect on purchasing decisions at Bandar Kopi Medan. This means that if the higher the level of perceived value of the prospective buyers, the higher the purchasing decision at Bandar Kopi Medan, and vice versa. The variables of Brand Awareness and Perceived Value simultaneously have a significant effect on purchasing decisions at Bandar Kopi Medan. Brand awareness and perceived value variables explain changes in the purchasing decision variable by 73.20% while the remaining 16.80% is explained by other factors outside the research model.

Keywords: *Brand Awareness, Perceived Value, Purchasing Decisions*

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah swt atas segala karuniaNya sehingga skripsi ini berhasil diselesaikan. Skripsi ini menjadi salah satu persyaratan bagi setiap mahasiswa yang ingin menyelesaikan studinya di Universitas Medan Area. Sehubungan dengan itu, disusun skripsi ini yang berjudul “Pengaruh *Brand Awareness* Dan *Perceived Value* Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Kasus Bandar Kopi Medan)”

Terima kasih peneliti sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng, M.Sc. Selaku Rektor Universitas Medan Area.
2. Bapak Dr. Ihsan Effendi, SE., M.Si., Selaku Dekan Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Medan Area
3. Bapak Teddi Pribadi, SE., MM., Selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Medan Area
4. Bapak Ir. Muhammad Yamin, MM., Selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universita Medan Area
5. Ibu Wan Rizca Amelia, SE., M.Si., Selaku Ketua Program Studi Manajemen Universitas Medan Area sekaligus Dosen Pembimbing yang telah memberikan saran kepada peneliti
6. Bapak Haryaji Catur Putera Hasman, SE., M.Si., Selaku Sekretaris Program Studi Manajemen Universitas Medan Area
7. Bapak Dr. Sugito, M.Si., Selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan saran kepada peneliti

8. Bapak Drs. Muslim Wijaya, M.Si., selaku Ketua Sidang saya dan Ibu Yuni Syahputri, SE., M.Si., selaku Dosen Sekretaris saya yang telah memberikan waktu untuk mengoreksi dan memberikan masukan-masukan dalam tahap penyempurnaan dari penyelesaian skripsi.
9. Seluruh Dosen dan Staf Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Medan Area.
10. Pengelola, Pemilik, dan seluruh pegawai di Bandar Kopi Medan yang telah memberikan peneliti kesempatan untuk dapat meneliti di Bandar Kopi Medan.
11. Ayah dan Ibu peneliti yang telah memberikan doa, dukungan dan perhatiannya kepada peneliti selama penelitian ini dilakukan

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat baik untuk kalangan pendidikan maupun masyarakat. Akhir kata peneliti ucapkan terima kasih.

Peneliti, 24 Agustus 2021



Aji Baskoro

17 832 0023

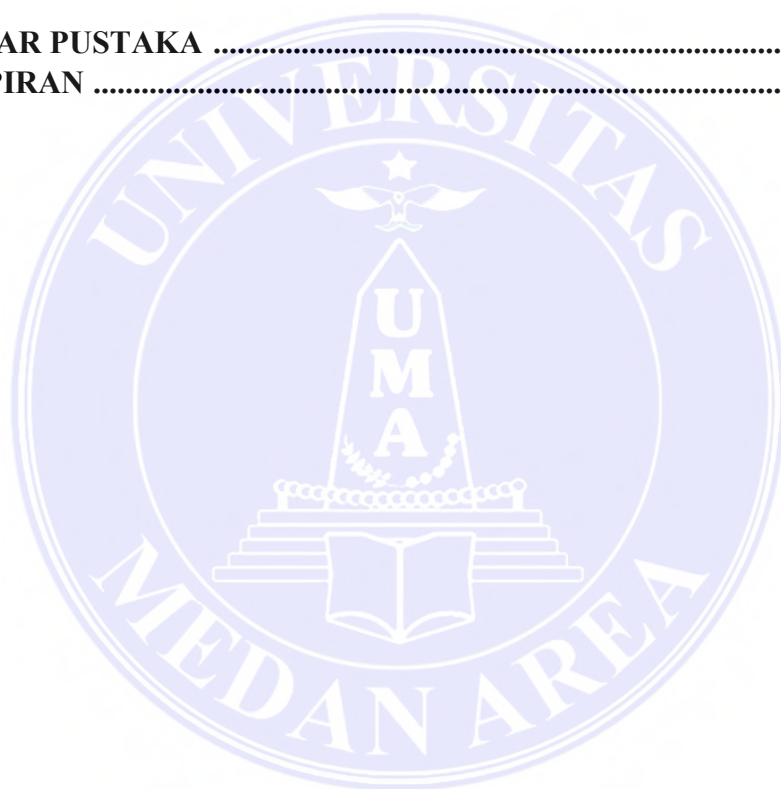
DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
RIWAYAT HIDUP	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I : PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Tujuan Penelitian	4
1.4. Manfaat Penelitian	5
BAB II : TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. Tinjauan Pustaka	6
2.1.1. Keputusan Pembelian.....	6
2.1.1.1. Pengertian Keputusan Pembelian	6
2.1.1.2. Struktur Keputusan Pembelian	9
2.1.1.3. Faktor-Faktor yang mempengaruhi Keputusan Pembelian.....	12
2.1.1.4. Indikator Keputusan Pembelian.....	16
2.1.2. <i>Brand Awareness</i>	18
2.1.2.1. Pengertian <i>Brand Awareness</i>	18
2.1.2.2. Tingkatan <i>Brand Awareness</i>	20
2.1.2.3. Indikator <i>Brand Awareness</i>	22
2.1.3. <i>Perceived Value</i>	23
2.1.3.1. Pengertian <i>Perceived Value</i>	23
2.1.3.2. Jenis-Jenis <i>Perceived Value</i>	25
2.1.3.3. Indikator <i>Perceived Value</i>	27
2.2. Penelitian Terdahulu	28
2.3. Kerangka Konseptual Pemikiran	30
2.4. Hipotesis	31
BAB III : METODOLOGI PENELITIAN	32
3.1. Jenis, Lokasi, dan Waktu Penelitian	32
3.1.1. Jenis Penelitian.....	32
3.1.2. Lokasi Penelitian.....	32

3.1.3. Waktu Penelitian.....	32
3.2. Populasi dan Sampel.....	33
3.2.1. Populasi.....	33
3.2.2. Sampel.....	33
3.3. Jenis dan Sumber Data.....	35
3.3.1. Jenis Data.....	35
3.3.2. Sumber Data.....	35
3.4. Definisi Operasional Variabel.....	36
3.5. Teknik Analisis Data.....	36
3.5.1. Analisis Statistik Deskriptif.....	37
3.5.2. Uji Kualitas Data.....	37
3.5.2.1. Uji Validitas.....	37
3.5.2.2. Uji Reliabilitas.....	37
3.5.3. Uji Asumsi Klasik.....	38
3.5.3.1. Uji Normalitas.....	38
3.5.3.2. Uji Multikolinearitas.....	38
3.5.3.3. Uji Heterokedastisitas.....	39
3.5.4. Analisis Regresi Berganda.....	39
3.5.5. Uji Hipotesis.....	40
3.5.5.1. Uji Parsial (t test).....	40
3.5.5.2. Uji Simultan (Uji F).....	41
3.5.5.3. Uji Koefisien Determinasi (R^2).....	42
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
4.1. Gambaran Umum Perusahaan.....	43
4.1.1. Sejarah Bandar Kopi Medan.....	43
4.1.2. Proses Kopi Bandar Kopi Medan.....	43
4.1.3. Produk Bandar Kopi Medan.....	45
4.2. Hasil Penelitian.....	46
4.2.1. Karakteristik Responden.....	46
4.2.1.1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	46
4.2.1.2. Karakteristik Responden Berdasarkan Umur.....	47
4.2.2. Analisis Statistik Deskriptif.....	47
4.2.3. Uji Kualitas Data.....	49
4.2.3.1. Uji Validitas.....	49
4.2.3.2. Uji Reliabilitas.....	50
4.2.4. Uji Asumsi Klasik.....	51
4.2.4.1. Uji Normalitas.....	51
4.2.4.2. Uji Multikolinearitas.....	52
4.2.4.3. Uji Heterokedastisitas.....	53
4.2.5. Analisis Regresi Berganda.....	54
4.2.6. Uji Hipotesis.....	56
4.2.6.1. Uji Parsial (t test).....	56
4.2.6.2. Uji Simultan (Uji F).....	58

4.2.6.3. Uji Koefisien Determinasi (R^2).....	59
4.3. Pembahasan.....	60
4.3.1. Pengaruh <i>Brand Awareness</i> Terhadap Keputusan Pembelian.....	60
4.3.2. Pengaruh <i>Perceived Value</i> Terhadap Keputusan Pembelian.....	61
4.3.3. Pengaruh <i>Brand Awareness</i> dan <i>Perceived Value</i> Terhadap Keputusan Pembelian.....	62
BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN.....	64
5.1. Kesimpulan	64
5.2. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	69

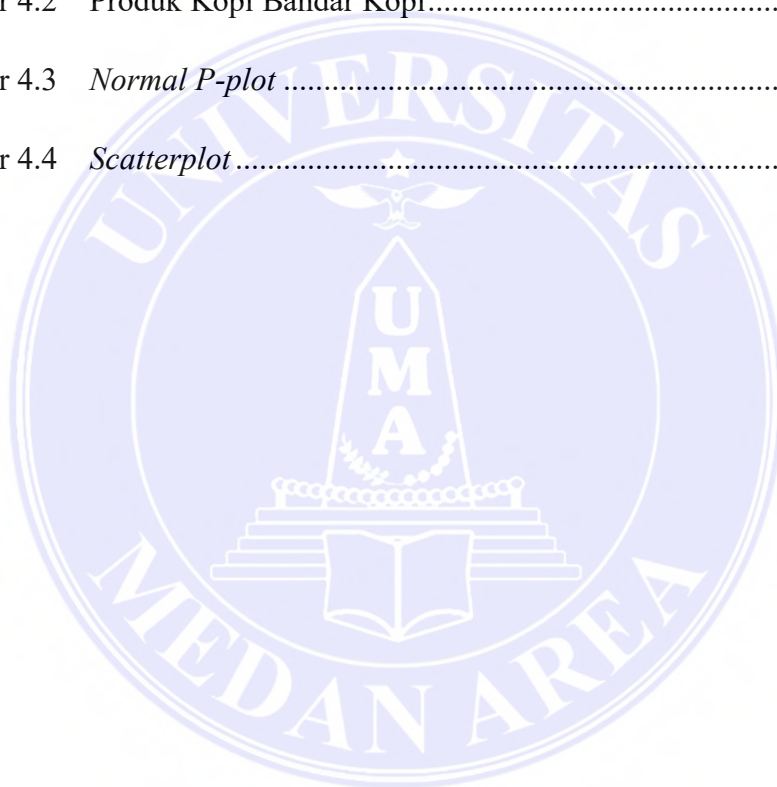


DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	28
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian	33
Tabel 3.2 Definisi Operasional Variabel.....	36
Tabel 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	47
Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Umur.....	47
Tabel 4.3 Analisis Statistik Deskriptif	48
Tabel 4.4 Uji Validitas.....	49
Tabel 4.5 Uji Reliabilitas	51
Tabel 4.6 Uji Multikolinearitas	53
Tabel 4.7 Analisis Regresi Berganda.....	55
Tabel 4.8 Uji Parsial (Uji t).....	57
Tabel 4.9 Uji Simultan (Uji F)	58
Tabel 4.10 Uji Koefisien Determinasi	59

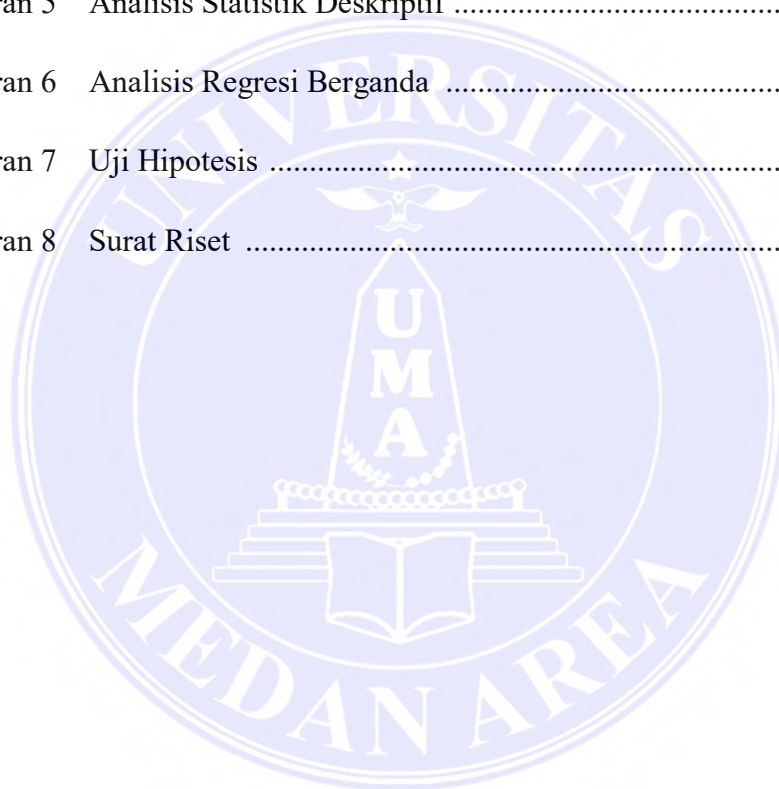
DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Laporan penjualan Bandar Kopi Medan (Oktober, November, Desember) tahun 2020	22
Gambar 2.1 Kerangka Konseptual Penelitian	22
Gambar 4.1 Proses Pembuatan Kopi	45
Gambar 4.2 Produk Kopi Bandar Kopi.....	46
Gambar 4.3 <i>Normal P-plot</i>	52
Gambar 4.4 <i>Scatterplot</i>	54



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Lembar Kuesioner	69
Lampiran 2 Hasil Jawaban Kuesioner	72
Lampiran 3 Data Tabulasi Variabel	78
Lampiran 4 Uji Kualitas Data	80
Lampiran 5 Analisis Statistik Deskriptif	83
Lampiran 6 Analisis Regresi Berganda	86
Lampiran 7 Uji Hipotesis	87
Lampiran 8 Surat Riset	88



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tipikal masyarakat di Indonesia yang suka duduk-duduk dikarenakan tidak ada kerjaan atau biasa kita sebut dengan kata “Nongkrong” di kedai kopi sudah menjadi suatu urusan, dikarenakan semakin meningkatnya jumlah gerai kopi yang baru saja buka dan tetap ramai setiap harinya. Tetapi dalam hal ini, pesan minuman atau makanannya itu urusan lainnya lagi. Peneliti kerap menyaksikan gerombolan massa datang ke kedai kopi, memenuhi meja dan kursi, hanya untuk bermain *game online*, tertawa, dan bahkan di antara mereka semua, yang memesan bisa dipastikan hanya satu atau dua. Memang benar adanya keputusan pembelian ada pada konsumen yang tertarik untuk membeli atau tidak.

Menurut Samarwan pada Kuncoro & Adithya (2010), Keputusan pembelian konsumen dapat dikatakan sebagai suatu keputusan yang diambil guna memilih atas suatu tindakan yang terdiri dari dua atau lebih alternatif *optional*. Seorang konsumen yang akan memilih sesuatu maka seseorang tersebut perlu memiliki pilihan alternatif. Maka dari itu, seseorang tersebut perlu mengambil keputusan barang/jasa merek apa yang akan dibeli, atau seseorang tersebut perlu memilih satu serta beberapa pilihan merk agar memiliki variasi pilihan. Selain keputusan pembelian, merk juga menjadi pilihan dalam setiap keputusan pembelian atau yang pada penelitian ini disebut sebagai *Brand Awareness*.

Menurut Susanto dan Wijanarko (2010), *Brand awareness* dapat diartikan sebagai suatu kesanggupan yang dimiliki oleh seorang calon pembeli guna kenal dengan suatu merek atau mengingat lagi bahwa suatu merek tersebut merupakan

bagian dari kategori merek-merek tertentu yang ada. Artinya *brand awareness* dapat dikatakan sebagai sebuah pengakuan yang juga mengingatkan dari sebuah merek serta pembeda dari merek lainnya yang ada di lapangan.

Perceived Value diartikan sebagai suatu penilaian dari seorang konsumen secara keseluruhan pada kegunaan dari suatu produk yang didasari dengan persepsi dari apa yang diberi dan diterima. Berdasarkan kalimat tersebut, *perceived value* menjadi salah satu pertimbangan yang dianggap penting dalam keputusan pembelian.

Pada penelitian ini, peneliti akan melakukan penelitian keputusan pembelian pada Bandar Kopi Medan, Berikut Laporan penjualan *per item* selama 3 Bulan terakhir, yaitu:

Tabel 1.1. Laporan penjualan Bandar Kopi Medan (Oktober, November, Desember) tahun 2020

Item Name	Item Sold (2020)		
	Oktober	November	Desember
Kopi Sanger	234	265	262
Es Kopi Sanger	182	208	199
Kacang	156	161	211
Roasting B	152	111	104
Kopi Hitam	104	101	182
Aqua Botol	78	75	110
Es Kopi Hitam	52	93	153
Peyek	43	39	78
Espresso	32	67	112
Roasting A	45	62	83

Sumber: Data penjualan Bandar Kopi Medan di Olah Peneliti (2021)

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa berdasarkan jumlah penjualan untuk setiap pembelian di tempat, dapat dilihat bahwa Kopi Sanger menjadi pesanan terbanyak, dimana Kopi Sanger merupakan produk andalan atau *recommended product* yang ditawarkan oleh Bandar Kopi Medan. Berdasarkan hal tersebut terlihat bahwa Bandar Kopi Medan memiliki nilai *Brand Awareness*

dan *Perceived Value* tersendiri bagi para pembelinya, namun Bandar Kopi Medan masih belum bisa berada pada 5 top *coffee shop* lainnya yang ada di kota Medan seperti Macehat *Coffee*, Sensuri *Coffee*, 38 *Coffee Lab*, Kok Tong dan Starbucks (5 Top *Coffee Shop* di simpulkan peneliti berdasarkan beberapa artikel). Hal ini menjadi pertimbangan para konsumen/pembeli dimana kepentingan pembeli adalah hal yang paling utama, atau dapat dikatakan keputusan pembelian yang dilakukan pembeli atau penikmat kopi tidaklah harus kopi sanger di Bandar Kopi Medan, melainkan kopi yang enak dinikmati setiap hari bagi warga kota Medan.

Pada saat ini kopi telah menjadi bagian dari gaya hidup modern. Banyak orang pergi ke *coffee shop* bukan hanya karna ingin mencicipi kopi yang khas dari *coffee shop* tersebut melainkan untuk menghabiskan waktu dan bersantai dengan rekan-rekannya maupun dengan keluarga. Tidak hanya kualitas kebersihan saja yang harus diperhatikan untuk mempertahankan konsumen agar tetap datang Kembali ke Bandar Kopi, melainkan dengan kualitas pelayanan yang baik dan profesional sehingga dapat membuat konsumen nyaman dan muncul minat untuk membeli. Adanya Fluktuasi dengan rata-rata penjualan meningkat, dapat dikatakan bahwa Bandar Kopi Medan mampu membuktikan *brand awareness* dan juga *perceived value* tersendiri yang membuat pembeli mengambil keputusan untuk datang ke Bandar Kopi Medan.

Banyaknya calon konsumen yang duduk-duduk tanpa membeli hanya menginginkan WiFi gratis tanpa memperhitungkan bahwa wifi tersebut perlu dibayar oleh pemilik kedai Kopi. Begitu juga dengan listrik yang digunakan para tamu hanya untuk duduk-duduk saja tersebut harus dibayar, dan yang terpenting adalah, jika meja yang dipenuhi itu bisa mendatangkan duit seandainya calon

konsumen tidak hanya duduk-duduk tanpa pesen sama sekali. Sementara itu, pemilik kedai memasang wifi dengan salah satu alasannya ialah untuk menarik pembeli agar lebih betah sambil menikmati kopi di kedai tersebut.

Sumber: <https://mojok.co/terminal/4-alasan-orang-dateng-ke-kedai-kopi-tapi-nggak-pesen/>

Beberapa alasan yang diberikan para calon konsumen yaitu pesan kopi nya nanti menunggu teman datang, hanya sebentar saja, dan bahkan calon konsumen mengatakan tidak suka kopi. Berdasarkan fenomena tersebut yang diuntungkan dalam hal ini hanya kesenangan calon konsumen dan Juru parkir di Kawasan kedai kopi tersebut.

Maka peneliti memilih judul **“Pengaruh *Brand Awareness* Dan *Perceived Value* Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Kasus Bandar Kopi Medan)”**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang masalah di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Apakah *Brand Awareness* berpengaruh secara parsial terhadap Keputusan Pembelian (Studi Kasus Bandar Kopi Medan)?
2. Apakah *Perceived Value* berpengaruh secara parsial terhadap Keputusan Pembelian (Studi Kasus Bandar Kopi Medan)?
3. Apakah *Brand Awareness* dan *Perceived Value* berpengaruh secara simultan terhadap Keputusan Pembelian (Studi Kasus Bandar Kopi Medan)?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk melihat pengaruh *Brand Awareness* terhadap Keputusan Pembelian (Studi Kasus Bandar Kopi Medan)
2. Untuk melihat pengaruh *Perceived Value* terhadap Keputusan Pembelian (Studi Kasus Bandar Kopi Medan)
3. Untuk melihat pengaruh *Brand Awareness* dan *Perceived Value* terhadap Keputusan Pembelian (Studi Kasus Bandar Kopi Medan)

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Dapat menambah ilmu pengetahuan bagi peneliti dan penerapan teori-teori yang berhubungan dengan *Brand Awareness*, *Perceived Value*, serta Keputusan Pembelian.

2. Bagi Perusahaan

Memberikan inovasi dan informasi kepada pihak Bandar Kopi Medan, serta dalam mempertahankan *Brand Awareness*, *Perceived Value* serta memberikan keputusan pembelian kepada konsumen agar tetap berlangganan di Bandar Kopi Medan.

3. Bagi Pihak-pihak lain

Diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca terutama untuk menambah pengetahuan yang berhubungan dengan Keputusan Pembelian sehingga penelitian ini dapat menjadi referensi dan juga masukan pada penelitian selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Keputusan Pembelian

2.1.1.1 Pengertian Keputusan Pembelian

Pengertian Keputusan Pembelian menurut Helga Drumond dalam Ricky Aditya (2013), yaitu mendefinisikan semua pilihan yang mungkin untuk memecahkan persoalan itu dan menilai pilihan-pilihan secara sistematis dan obyektif serta sasaran-sasarannya yang menentukan keuntungan serta kerugiannya masing-masing.

Definisi keputusan pembelian menurut Samarwan pada Kuncoro & Adithya, (2010), Keputusan pembelian dapat diartikan sebagai suatu keputusan yang diambil di dalam tindakan untuk memilih satu dari dua atau lebih pilihan alternatif. Seorang konsumen yang akan memilih maka seseorang tersebut perlu memiliki pilihan lainnya sebagai alternatif. Maka dari itu, seseorang tersebut perlu mengambil keputusan *merek* apa yang nantinya akan menjadi pilihannya untuk dibeli, atau seseorang tersebut perlu memilih satu serta beberapa pilihan *merek* yang ada.

Machfoedz dalam Suwandi (2015) menyampaikan bahwa pengambilan keputusan pada umumnya ialah suatu proses dari penilaian atas pemilihan produk/jasa dengan berbagai alternatif sesuai kepentingan-kepentingan atau kebutuhan tertentu para pemilih serta menetapkan suatu pilihan tersebut dimana pilihannya dianggap paling menguntungkan dan efektif. Proses penilaian tersebut pada umumnya diawali dengan melakukan indentifikasi masalah utama yang akan

mempengaruhi tujuan, menyusun, menganalisis, dan memilih berbagai alternatif tersebut dan mengambil keputusan dimana keputusan tersebut dianggap paling baik. Langkah terakhir yang dilakukan dari proses tersebut ialah berupa sistem evaluasi guna menentukan keefektivan dari suatu keputusan yang diambil.

Sedangkan menurut (Sussanto, 2014) Keputusan pembelian pada umumnya ialah suatu proses para konsumen dengan melewati beberapa tahapan tertentu guna melakukan pembelian bagi sebuah produk. Ditambahkan oleh Assauri (2015) keputusan pembelian yang nantinya diambil oleh para konsumen maupun calon pembeli biasanya dipengaruhi oleh bagaimana kebiasaan para pembeli tersebut. Kebiasaan pembelian yang dimaksud diantaranya kapan waktu dari pembelian tersebut dilakukan, dengan berapa banyak jumlah pembelian yang dilakukan, dan dimana pembeli membeli produk/jasa tersebut.

Kemudian menurut Tjiptono (2016), Keputusan pembelian juga merupakan satu bagian dari beberapa perilaku yang pada umumnya ada dalam diri para calon konsumen atau pembeli. Perilaku konsumen tersebut merupakan suatu tindakan yang terjadi secara langsung dimana keadaan tersebut terlibat dalam upaya untuk memperoleh, kemudian menentukan produk dan jasa apa saja, termasuk proses di dalam mengambil keputusan dimana tindakan tersebut mendahului tindakan-tindakan sebelumnya dan mengikuti tindakan lainnya. Menurut Assauri (2015) keputusan pembelian oleh para calon konsumen atau pembeli paling sering terjadi dipengaruhi dengan kebiasaan-kebiasaan para konsumen. Pada kebiasaan dalam membeli tersebut yaitu kapan waktu pembelian terjadi, jumlah barang maupun jasa dalam pembelian tersebut, serta dimana pembelian produk dan jasa tersebut dilakukan.

Menurut Setiadi (2013) pengambilan keputusan oleh setiap individu tersebut dapat dikatakan sebagai sebuah pemecahan masalah. Pada proses mengambil keputusan, calon konsumen mempunyai perilaku yang ingin diraih atau guna memuaskan hasrat. Selanjutnya, calon konsumen tersebut mengambil keputusan tentang perilaku yang nantinya akan menjadi tindakan untuk dapat memecahkan masalah para calon pembeli tersebut. Selanjutnya disampaikan bahwa pemecahan masalah tersebut ialah suatu keadaan berupa aliran timbal balik yang memiliki kesinambungan antara factor-faktor seperti lingkungan, proses kognitif juga proses afektif, dan tindakan perilaku. Pembelian atas suatu produk atau jasa dapat dikatakan sebagai kegiatan dari setiap individu/ organisasi guna mendapatkan produk/jasa dengan mempertimbangkan terlebih dahulu hal-hal yang menjadi faktor di dalam mempengaruhi barang/jasa yang akan dibeli nantinya serta pembelian tersebut dilaksanakan dengan menggunakan alat tukar uang.

Menurut Mangkunegara (2015) Keputusan pembelian dapat juga disampaikan sebagai salah satu proses dalam membeli suatu barang maupun jasa yang merupakan perilaku/ tindakan dari konsumen. Perilaku konsumen ialah kerangka kinerja atas apa yang diyakini oleh para konsumen dalam tindakannya untuk mengambil keputusan dalam pembelian. Pada pengambilan keputusan dengan cara membeli produk dengan merek yang paling disenangi. Ada dua faktor yang timbul dalam mengambil keputusan untuk membeli barang maupun jasa. Faktor yang pertama yaitu suatu sikap dari orang lain dan kedua yaitu faktor berupa situasi yang tidak sesuai dengan yang diharapkan Setelah para konsumen membeli produk, maka para konsumen akan mendapati proses berupa kepuasan

sebagai tingkah laku setelah pembelian barang dan jasa tersebut yaitu suatu perasaan yang baik maupun buruk, senang/kecewa dari pembeli yang berasal dari perbandingan antara kesannya terhadap kinerja atau hasil suatu produk dan harapannya. Jika kinerja berada di bawah harapan, konsumen tidak puas. Jika kinerja memenuhi harapan konsumen, maka akan menimbulkan kepuasan dan senang.

2.1.1.2 Struktur Keputusan Pembelian

Menurut Kotler dan Keller (2016), Pengambilan keputusan pembelian yang di lakukan oleh konsumen juga berbeda-beda sesuai dengan tingkah laku keputusan pembelian. Proses pembelian yang spesifik terdiri dari urutan kejadian sebagai berikut :

Mengenal Kebutuhan	Pencarian Informasi	Evaluasi <i>Alternative</i>	Keputusan Membeli	Perilaku Pembelian
-----------------------	------------------------	--------------------------------	----------------------	-----------------------

Gambar II – I
Proses Pengambilan Keputusan Pembelian

Untuk lebih jelas berikut penjelasan proses pengambilan keputusan menurut Kotler dan Keller (2016) yaitu :

a. Tahap pengenalan kebutuhan

Proses pembelian dimulai dari pengenalan kebutuhan. Pembeli merasakan adanya perbedaan antara keadaan aktual dan sejumlah keadaan yang diinginkan. Kebutuhan itu dapat dipicu oleh stimulan internal ketika salah satu kebutuhan normal seperti rasa lapar, haus, seks naik ke tingkatan yang cukup tinggi sehingga menjadi pendorong. Kebutuhan juga dapat dipicu oleh rangsangan eksternal. pemasar harus meneliti konsumen untuk

mengetahui kebutuhan macam apa atau permasalahan apa saja yang muncul, apa yang menyebabkan kebutuhan tersebut muncul dan bagaimana cara pemasar menuntun konsumen supaya membeli produk tertentu.

b. Tahap pencarian informasi

Konsumen yang tergerak mungkin mencari dan mungkin juga tidak mencari informasi tambahan. Jika dorongan konsumen kuat dan produk yang memenuhi kebutuhan berada dalam jangkauannya, ia cenderung akan membelinya. Jika tidak, konsumen akan menyimpan kebutuhan-kebutuhan itu ke dalam ingatan atau mengerjakan pencarian informasi yang berhubungan dengan kebutuhan itu. Pada suatu tahapan tertentu, konsumen mungkin sekedar meningkatkan perhatian atau mungkin pula mencari informasi secara aktif. Konsumen dapat memperoleh informasi dari berbagai sumber yaitu sumber pribadi (keluarga), teman, tetangga dan rekan kerja, sumber komersial (iklan, penjual, pengecer, bungkus, situs web), sumber pengalaman (penanganan, pemeriksaan, penggunaan produk) dan sumber publik (media massa, organisasi pemberi peringkat).

c. Pengevaluasian alternatif

Yaitu tahap proses keputusan pembeli di mana konsumen menggunakan informasi untuk mengevaluasi berbagai merek alternatif di dalam serangkaian pilihan. Cara konsumen memulai mengevaluasi alternatif pembelian tergantung pada konsumen individual dan situasi pembelian tertentu. Konsumen menggunakan kalkulasi yang cermat dan pikiran yang logis. Dalam waktu yang lain, konsumen mengerjakan sedikit atau tidak

mengerjakan, evaluasi sama sekali, melainkan mereka membeli secara impulsif. Terkadang konsumen membuat keputusan sendiri kadang tergantung dengan teman, petunjuk konsumen atau penjualan untuk mendapatkan sasaran pembelian.

d. Keputusan pembelian

Yaitu tahap proses keputusan di mana konsumen secara aktual melakukan pembelian produk. Dalam tahap pengevaluasian, konsumen Menyusun peringkat merek dan membentuk kecenderingan (niat) pembelian. Secara umum, keputusan pembelian konsumen akan membeli merek yang paling disukai.

e. Perilaku setelah pembelian

Yaitu tahap proses keputusan pembeli konsumen secara aktual melakukan tindakan lebih lanjut setelah pembelian berdasarkan pada kepuasan atau ketidakpuasan mereka. Setelah membeli produk, konsumen akan merasa puas atau tidak puas dan akan masuk ke perilaku setelah pembelian. Semakin besar beda antara harapan dan kinerja, semakin besar pula ketidakpuasan konsumen. Penjual harus memberikan janji yang benar-benar sesuai dengan kinerja produk agar pembeli merasa puas.

Menurut Kotler (2014) Pengambilan keputusan membeli tidak terlepas dari masalah perilaku konsumen. Perilaku konsumen sesungguhnya merupakan bagian yang tak terpisahkan dari perilaku manusia secara umum, karena perilaku konsumen merupakan suatu manifestasi dari perilaku manusia dengan segala macam kebutuhan, keinginan dan keterbatasannya. Mereka yang memiliki pendapatan rendah harus membuat keputusan, barang atau jasa yang mana yang

akan diprioritaskan untuk dibeli, mana yang dapat ditunda dan mana pula yang dapat diganti dengan produk pengganti (substitusi) serta mana yang tidak perlu dibeli sama sekali.

Proses pengambilan keputusan pembelian pada dasarnya adalah sama. Hanya saja semua proses tersebut tidak semua dilaksanakan oleh para konsumen. Berdasarkan tujuan pembelian, konsumen dapat diklasifikasikan menjadi dua kelompok yaitu konsumen akhir atau individual dan konsumen organisasional atau konsumen industrial. Konsumen akhir terdiri atas individu dan rumah tangga yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan sendiri atau untuk dikonsumsi. Sedangkan konsumen organisasional terdiri atas organisasi, pemakai industri, pedagang dan lembaga *non-profit*, tujuan pembeliannya adalah untuk keperluan bisnis atau meningkatkan kesejahteraan anggotanya. Perilaku konsumen dalam proses pengambilan keputusan untuk melakukan pembelian akan diwarnai oleh ciri kepribadiannya, usia, pendapatan dan gaya hidupnya.

2.1.1.3 Faktor-Faktor yang mempengaruhi Keputusan Pembelian

Menurut Kotler (2014) bahwa ada 4 faktor yang dapat mempengaruhi keputusan pembelian konsumen yaitu.

1. Faktor budaya

Faktor-faktor kebudayaan memiliki pengaruh yang paling luas dan paling dalam pada perilaku konsumen, pada pemasaran perlu memahami peran yang dimainkan kebudayaan, sub budaya dan kelas sosial.

a. Kebudayaan

Seperangkat nilai, persepsi, keinginan dan perilaku dasar yang diperoleh seorang anggota masyarakat dari keluarga dan Lembaga-lembaga penting lainnya.

b. Sub Budaya

Sekelompok orang dengan sistem nilai terpisah berdasarkan pengalaman dan situasi kehidupan yang umum.

c. Kelas Sosial

Bagian-bagian yang secara relatif permanen dan tersusun dalam suatu masyarakat yang anggota-anggotanya memiliki nilai, kepentingan atau niat, dan perilaku yang sama.

2. Faktor Sosial

Perilaku konsumen juga dipengaruhi oleh faktor-faktor sosial, seperti: Kelompok kecil, keluarga serta peran dan status.

a. Kelompok

Perilaku seseorang dipengaruhi oleh banyak kelompok kecil. Kelompok-kelompok yang memiliki pengaruh langsung dan orang-orang yang termasuk dalam kelompok itu disebut kelompok keanggotaan.

b. Keluarga

Anggota-anggota keluarga memiliki pengaruh yang kuat terhadap perilaku pembeli, keluarga merupakan organisasi pembelian, para pemasaran tertarik pada peran dan pengaruh suami, isteri dan anak dalam pembelian aneka ragam produk dan jasa.

c. Peran dan Status

Peran merupakan kegiatan-kegiatan yang diharapkan seseorang untuk dilakukan mengacu pada orang-orang di sekelilingnya, sementara status adalah pengakuan umum masyarakat sesuai dengan yang diinginkan.

3. Faktor Pribadi

Keputusan seseorang dalam pembelian juga dipengaruhi oleh karakteristik pribadi seperti usia dan tahap daur hidup, pekerjaan, situasi ekonomi, gaya hidup, kepribadian dan konsep diri.

a. Usia dan tahap daur hidup

Pembelian juga dibentuk oleh tahap daur hidup dan pengembangan rencana produk dan pemasaran yang tepat.

b. Pekerjaan

Pekerjaan seseorang sangat mempengaruhi jenis barang dan jasa yang akan dibeli.

c. Situasi ekonomi

Situasi ekonomi seseorang akan sangat mempengaruhi pembeli dalam memiliki produk.

d. Gaya hidup

Gaya hidup adalah pola kehidupan seseorang yang tercermin dalam aktivitas, minat dan opininya yang menggambarkan pola tindakan dan interaksi seseorang secara menyeluruh.

e. Kepribadian dan konsep diri

Kepribadian mengacu pada karakteristik psikologis unit yang mengarah secara relatif pada tanggapan yang konsisten dan abadi pada lingkungan yang dimiliki seseorang.

4. Faktor psikologis

Ada 4 (empat) faktor psikologis utama yang berpengaruh pada pilihan pembelian yaitu motivasi, persepsi, pembelajaran, kepercayaan dan sikap.

a. Motivasi

Teori motivasi Maslow menjelaskan bahwa kebutuhan-kebutuhan manusia tersusun dalam sebuah hirarki, dari tekanannya paling besar sampai yang dorongannya paling kecil.

b. Persepsi

Suatu proses, dimana orang-orang memilih mengorganisasi, dan menginterpretasikan informasi untuk membentuk gambaran dunia yang penuh arti.

c. Pembelajaran

Pembelajaran menjelaskan perubahan-perubahan dalam perilaku individual yang muncul dari pengalaman.

d. Kepercayaan dan sikap

Kepercayaan adalah suatu pemikiran deskriptif yang dimiliki seseorang mengenai sesuatu. Sikap menggambarkan evaluasi, perasaan dan kecenderungan seseorang yang relatif konsisten terhadap suatu objek atau gagasan. Seseorang mempunyai beberapa kebutuhan pada sewaktu-waktu.

2.1.1.4 Indikator Keputusan Pembelian

Menurut Kotler (2014), Keputusan Pembelian merupakan keputusan akhir perorangan dan rumah tangga yang membeli barang dan jasa untuk konsumsi pribadi. Menurut Kotler (2014) Indikator yang mencirikan keputusan pembelian yaitu :

1. Kebutuhan dan keinginan akan suatu produk

Kebutuhan dan keinginan yang dimaksud ialah suatu Hasrat akan pemuas tertentu yang terbentuk atas dasar kekuatan institusi sosial, dimana hal tersebut dapat terjadi jika suatu produk memiliki ketertarikan, kecocokan, dapat dijangkau (memiliki harga yang *affordable* dengan konsumen), dan dapat diperoleh oleh konsumen.

2. Kesesuaian harga

Untuk produk tertentu, biasanya konsumen tidak keberatan apabila harus membeli dengan harga relatif mahal asalkan kualitas produknya baik. Namun konsumen lebih menginginkan produk dengan harga murah dan kualitasnya baik. Konsumen terkadang mengabaikan harga suatu produk namun lebih mementingkan manfaat dari produk tersebut.

3. Keinginan mencoba berbagai produk yang bervariasi (Rangsangan /Motivasi)

Setiap produk memiliki kualitas yang berbeda-beda, dengan memberikan nikmat kepuasan yang berbeda pula terhadap konsumen. Kebanyakan dari konsumen ingin mencicipi setiap produk, agar bisa menilai produk tersebut dan membandingkannya dengan produk lain yang sama namun dengan harga dan kualitas yang berbeda-beda. Hal tersebut menyebabkan

setiap calon pembeli atau konsumen bisa memilih produk mana yang hanya akan dibeli satu kali saja atau bahkan akan terus-menerus membeli produk yang sama dari penjual yang sama.

4. Kemantapan akan kualitas suatu produk

Dalam melakukan pembelian, konsumen akan memilih salah satu dari beberapa alternatif yang ada. Pilihan tersebut didasarkan pada kualitas, mutu, harga yang terjangkau, dan faktor-faktor lain yang dapat memantapkan keinginan konsumen untuk membeli produk apakah produk tersebut benar-benar ingin digunakan atau dibutuhkan.

5. Keputusan pembelian ulang

Kepuasan konsumen dalam menggunakan sebuah produk akan menyebabkan konsumen melakukan pembelian ulang produk tersebut. Para calon pembeli atau konsumen merasa produk tersebut sudah cocok dan sesuai dengan apa yang mereka inginkan dan harapkan.

6. Bonus akhir tahun

Penjual menawarkan konsumen sebuah muatan ekstra dari sebuah produk dengan harga normal kepada konsumen dengan harga yang sama. Dan dengan upaya untuk menarik pembelian dengan menawarkan produk atau jasa gratis dengan harga yang sudah dikurangi untuk mendorong pembelian produk lain.

7. Gaya hidup dilingkungan tempat tinggal

Pola kehidupan seseorang yang tercermin dalam aktivitas, minat dan opininya yang menggambarkan pola tindakan dan interaksi seseorang secara menyeluruh dimana para calon konsumen lebih suka

mengonsumsi atau membeli produk yang mudah dicapai atau dianggap ada di dekat tempat tinggal para pembeli.

2.1.2 *Brand Awareness*

2.1.2.1 Pengertian *Brand Awareness*

Menurut Susanto dan Wijanarko (2010) *Brand awareness* adalah kesanggupan seorang calon pembeli untuk mengenali atau mengingat kembali bahwa suatu merek merupakan bagian dari kategori merek tertentu. Artinya brand awareness adalah pengakuan dan pengingatan dari sebuah merek dan perbedaan dari merek yang lain yang ada di lapangan. Jadi *brand awareness* adalah kemampuan konsumen untuk mengingat suatu *brand* dan yang menjadikannya berbeda bila dibandingkan dengan *brand* lainnya. Peran dari *brand awareness* atas loyalitas merek bergantung pada konteks dan pada tingkatan mana kesadaran merek itu dicapai.

Menurut Hasbun dan Endang, (2016), Kesadaran merek (*brand awareness*) adalah kemampuan merek yang muncul di benak konsumen ketika mereka berpikir tentang produk tertentu dan seberapa mudah bahwa produk muncul. Merek memegang peranan penting dalam peningkatan niat beli konsumen. Semakin tinggi kesadaran konsumen akan suatu merek maka akan semakin besar pula potensi produk suatu perusahaan untuk di beli oleh konsumen. Penanaman dan penciptaan suatu ingatan akan merek pada benak konsumen sangat penting dalam upaya untuk meningkatkan niat beli konsumen akan suatu produk. Adanya kesadaran akan merek pada suatu produk membuat konsumen cenderung mempercayai produk tersebut dalam benaknya sehingga mampu

memunculkan niat beli terhadap suatu produk. Hal tersebut sesuai dengan yang dipaparkan oleh Andrologi (2014) yang mengatakan bahwa salah satu bentuk dari kesadaran merek (*brand awareness*) adalah sebuah merek yang dikenal dan mempunyai kemungkinan untuk bisa diandalkan, dan kualitasnya bisa dipertanggung jawabkan.

Menurut Aaker (2013), kesadaran merek (*brand awareness*) adalah sebuah aset yang dapat bertahan dalam waktu yang sangat lama. Kesadaran merek (*brand awareness*) merupakan aset yang tidak berwujud (*intangible asset*), yang mencakup merek, persepsi kualitas, nama atau citra, simbol, dan slogan suatu merek yang merupakan sumber utama keunggulan bersaing di masa depan. Menurut Malik et al. (2013), kesadaran merek (*brand awareness*) merupakan sebuah modal yang penting, karena merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keputusan pembelian.

Menurut (Erfan, 2012), *brand awareness* adalah salah satu elemen dari *brand equity* yang sering diabaikan oleh perusahaan, maka dari itu beberapa merek kurang diketahui. Kesadaran merek merupakan kemampuan konsumen untuk mengenali atau mengingat kembali suatu merek ketika berpikir mengenai suatu kategori produk tertentu dan terdapat kemudahan saat nama tersebut dimunculkan.

Menurut Buil, Martinez & Chernatony (2013) brand awareness adalah langkah pertama untuk menciptakan brand equity, dimana brand awareness ini mengacu kepada apakah konsumen dapat mengingat atau mengenali sebuah brand dan brand awareness ini berkaitan dengan kekuatan dari hadirnya sebuah brand dalam ingatan konsumen. Brand awareness dapat dikaitkan dengan aspek kognitif

konsumen, dimana sebuah brand semakin diingat oleh konsumen, maka semakin tinggi level brand awareness-nya.

Sementara itu menurut Hakala, Svenson & Vinsze (2012) membuktikan bahwa brand awareness merupakan suatu ukuran dari bobot dimana ingatan konsumen terlibat pada saat memberikan isyarat atas suatu produk yang merupakan salah satu indikator brand equity. Dalam kasus ini, ingatan konsumen atas suatu produk adalah indikator awal yang kemudian diharapkan dapat mendorong kepada minat untuk memperoleh dan mengkonsumsi produk tersebut.

Brewer & Zhao (2010) menyatakan, bahwa brand awareness bertindak sebagai prediktor yang kuat dari perilaku konsumen dalam tiga bentuk yaitu: 1) konsumen lebih mungkin untuk memilih suatu produk dengan brand awareness yang lebih tinggi, berkenaan dengan kualitas dan harganya, 2) dalam sebuah proses pembelian, brand awareness juga membantu konsumen untuk memutuskan dan mempercepat proses keputusan dan 3) brand awareness sangat mempengaruhi pilihan konsumen dalam perilaku pembelian secara berulang.

2.1.2.2 Tingkatan *Brand Awareness*

Menurut Susanto dan Wijanarko (2010), Tingkatan kesadaran merek secara berurutan, sebagai berikut:

1. *Unaware of brand* (tidak menyadari merek)

Merupakan tingkat yang paling rendah dalam piramida kesadaran merek, dimana konsumen tidak menyadari akan adanya suatu merek.

2. *Brand recognition* (pengenalan merek)

Tingkat minimal dari kesadaran merek. Hal ini penting pada saat seorang pembeli memilih suatu merek pada saat melakukan pembelian.

3. *Brand recall* (peringatan kembali terhadap merek)

Peringatan kembali terhadap merek didasarkan pada permintaan seseorang untuk menyebutkan merek tertentu dalam suatu kelas produk. Hal ini diistilahkan dengan peringatan kembali tanpa bantuan, karena berbeda dari tugas pengenalan, responden tidak perlu dibantu untuk memunculkan merek tersebut.

4. *Top of mind* (puncak pikiran)

Apabila seseorang ditanya secara langsung tanpa diberi bantuan peringatan dan orang tersebut dapat menyebutkan satu nama merek, maka merek yang paling banyak disebutkan pertama kali merupakan puncak pikiran. Dengan kata lain, merek tersebut merupakan merek utama dari berbagai merek yang ada di dalam benak konsumen.

Menurut Susanto dan Wijanarko (2010), berikut terdapat beberapa hal yang diketahui guna melihat seberapa jauh konsumen terhadap *brand* yang dikonsumsi, yaitu:

1. *Recall* yaitu seberapa jauh konsumen dapat mengingat ketika ditanya merek apa saja yang diingat.²⁸
2. *Recognition* yaitu seberapa jauh konsumen dapat mengenali merek tersebut termasuk dalam kategori tertentu.
3. *Purchase* yaitu seberapa jauh konsumen akan memasukkan suatu merek ke dalam alternatif pilihan ketika akan membeli produk/layanan.
4. *Consumption* yaitu seberapa jauh konsumen masih mengingat suatu merek ketika sedang menggunakan produk/layanan pesaing.

5. *Perceived quality* didefinisikan sebagai persepsi pelanggan terhadap keseluruhan kualitas atau keunggulan suatu produk atau jasa berkenaan dengan maksud yang diharapkan.
6. *Brand association* adalah sesuatu yang berkaitan dengan ingatan mengenai sebuah produk. Asosiasi ini tidak hanya eksis, namun juga memiliki suatu tingkat kekuatan. Keterikatan pada suatu merek akan lebih kuat apabila dilandasi pada banyak pengalaman atau penampakan untuk mengkomunikasikannya.
7. *Brand loyalty* merupakan ukuran kesetiaan seorang pelanggan pada sebuah merek.
8. *Other proprietary brand assets* adalah hal-hal lain yang turut membangun *brand equity*.

2.1.2.3 Indikator *Brand Awareness*

Menurut Aaker dan Hermawan (2012), *Brand awareness* merupakan kemampuan dari seorang calon pembeli untuk mengenali (*recognize*), atau mengingat suatu merek. Menurut Aaker dan Hermawan (2012), Indikator *Brand awareness* ialah sebagai berikut:

1. Pengetahuan Konsumen Akan Produk,
 Pengetahuan konsumen akan sesuatu produk yang akan ia beli, sehingga informasi yang didapat mengenai suatu produk akan bermacam-macam.
2. Mengenal Merk
 Kesanggupan seorang calon pembeli untuk mengenali atau mengingat kembali, bahwa suatu merek merupakan bagian dari kategori produk

tertentu. Pengenalan dan pengingatan merek kepada masyarakat merupakan hal yang sangat penting bagi perusahaan, karena dengan hal ini akan menentukan langkah Perusahaan selanjutnya dalam menetapkan strategi pasar.

3. Daya Ingat Konsumen Akan Merk.

Konsumen mampu mengingat dengan baik merek dari barang/jasa yang dia konsumsi dan mampu membedakannya dengan merek pesaing.

2.1.3 *Perceived Value*

2.1.3.1 Pengertian *Perceived Value*

Menurut Kotler dan Keller (2016), Kesan kualitas (*perceived quality*) sering dibidang merupakan hasil dari penggunaan pengukuran yang dilakukan secara tidak langsung karena terdapat kemungkinan bahwa pelanggan tidak mengerti atau kekurangan informasi atas produk yang bersangkutan. Persepsi ini menurut Kotler dan Keller (2016) merupakan proses dalam memilih, mengatur, dan menerjemahkan masukan informasi untuk menciptakan persepsi yang tidak hanya berfokus pada stimuli fisik tetapi juga stimuli interpersonal dan lingkungan sekitar. Selain itu, persepsi nilai yang dirasakan oleh pelanggan merupakan selisih antara manfaat yang ia terima dan biaya penawaran terhadap alternatifnya. Menurut Best dalam Sumarwan (2010) nilai pelanggan merupakan *benefit* yang diperoleh pelanggan dikurangi biaya pembelian.

Chang dan Wang (2011), bahwa pengertian *perceived value* adalah penilaian konsumen yang dilakukan dengan cara membandingkan antara manfaat atau keuntungan yang akan diterima dengan pengorbanan atau biaya yang dikeluarkan untuk memperoleh sebuah produk atau jasa. Sedangkan menurut

Mosavi dan Ghaedi (2012), *perceived value* dapat meningkatkan kepercayaan yang dimiliki oleh konsumen dan meningkatkan rencana pembelian kembali produk atau jasa di masa yang akan datang dari dalam diri konsumen.

Menurut Suryani (2013), *Perceived Value* merupakan persepsi yang dirasakan konsumen. Perilaku konsumen seringkali mengalami perubahan-perubahan dalam pemenuhan kebutuhannya, oleh sebab itu produsen harus mengantisipasi perubahan yang terjadi. Kebutuhan konsumen terdiri dari kebutuhan primer dan kebutuhan sekunder. Kebutuhan primer merupakan kebutuhan dasar manusia seperti makanan, air, udara, pakaian, rumah yang bertujuan untuk mempertahankan hidupnya secara fisik. Sedangkan kebutuhan sekunder merupakan kebutuhan yang muncul sebagai reaksi konsumen terhadap lingkungan dan budayanya. Perbedaan dan pengaruh individu terdiri atas sumber daya konsumen, motivasi dan keterlibatan, pengetahuan sikap, kepribadian gaya hidup dan demografi yang berasal dari faktor interpersonal. Kemudian, faktor psikologis dapat berupa pengolahan informasi, pembelajaran, perubahan sikap dan perilaku. Faktor-faktor tersebut dapat memengaruhi konsumen dalam menggunakan barang atau jasa berdasarkan kebutuhan, sikap, selera, persepsi dan penilaian yang berbeda-beda. Kemudian, untuk dapat memenuhi kebutuhan konsumen dibutuhkan pembelajaran akan perilaku konsumen. Perilaku konsumen dapat memengaruhi keputusan dalam pembelian karena hal ini ditentukan oleh stimuli dari dalam diri konsumen maupun luar diri individu (strategi pemasaran yang dilakukan pemasar). Dalam proses pengambilan keputusan terdapat aktivitas pengenalan masalah, pencarian informasi, evaluasi, pengambilan keputusan dan perilaku setelah pembelian.

Craven dan Piercy dalam Oesman (2010) mengatakan bahwa di dalam *perceived value*, nilai yang diharapkan pelanggan merupakan selisih dari persepsi pelanggan terhadap manfaat dari produk atau jasa dengan biaya total untuk mendapatkannya. (Rivière & Mencarelli, 2012), Nilai konsumen (consumer value) merupakan nilai yang dirasakan selama dan/atau sesudah penggunaan dari sebuah produk. Menurut (Yeh et,al, 2014), apabila ekspektasi tidak dikonfirmasi nantinya akan memberikan konsumen sebuah kesan dimana pengalaman kepuasan konsumen terhadap sebuah produk, konsumen dengan ekspektasi yang lebih baik dan cenderung untuk melakukan pembelian ulang pada produk yang sama di masa yang akan datang daripada melakukan swich pada produk lain. Apabila seorang konsumen yang mempunyai *perceived value* yang tinggi pada produk, dapat menyebabkan konsumen melakukan pembelian ulang dimasa mendatang dimana akan memunculkan keputusan pembelian pada produk tersebut.

2.1.3.2 Jenis-Jenis *Perceived Value*

Menurut Woodall (dalam Mencarelli & Rivie`re, 2012), tiga jenis *perceived value* dapat dibuat sesuai dengan momen Ketika nilai dipelajari.

1. nilai pembelian (*purchase value*) merupakan nilai pembelian yang didefinisikan oleh Zeithaml sebagai hasil membandingkan manfaat dan pengorbanan yang dirasakan terkait dengan pembelian produk. Nilai semacam ini, yang timbul sebelum apa yang ditawarkan benar-benar dikonsumsi, berakar pada nilai tukar di bidang ekonomi dan mencerminkan bentuk penilaian utilitarian yang mendasar.
2. nilai belanja (*shopping value*) merupakan definisi nilai dalam konteks distribusi ritel yang spesifik. Nilai jenis ini muncul dari pengalaman

pembelanja mengunjungi toko, yang dianggap sebagai bentuk penilaian tersendiri. Ini terlepas dari jenis nilai lainnya dalam hal saat konsumen mengalami *perceived value*.

3. nilai konsumsi (*consumption value*) merupakan nilai yang didefinisikan oleh Holbrook sebagai preferensi relatif. Hal ini berarti nilai yang menandai pengalaman interaksi antara subjek dan objek. Holbrook mengusulkan sebuah tipologi yang diartikulasikan seputar tiga dimensi kunci berikut ini: dimensi ontologis (orientasi intrinsik atau ekstrinsik), dimensi aksiologis (orientasi aktif atau pasif) dan dimensi social (orientasi individu atau interpersonal). Pendekatan ini berasal dari nilai pakai dan mengarah pada konseptualisasi hedonis atau simbolik yang lebih bernilai.

Persepsi nilai yang dirasakan oleh konsumen (*perceived value*) akan sangat bervariasi tergantung pada proporsi nilai masing-masing individu. Nilai proses perlu diperhatikan karena hal ini bertujuan untuk mengoptimalkan proses-proses bisnis dan memandang waktu sebagai sumber daya pelanggan yang berharga. Dalam mengoptimalkan proses bisnis, perusahaan memberikan wewenang pada karyawannya untuk mampu merespon pelanggan. Selain itu, sebuah produk/jasa/teknologi harus memiliki nilai tambah berupa keistimewaan dan manfaat yang kompetitif. Pemberian dukungan berupa kesiapan perusahaan dalam menanggapi konsumen yang membutuhkan bantuan.

Menurut Stanson dalam Sangadji (2013), *perceived value* adalah evaluasi menyeluruh dari kegunaan suatu produk yang didasari oleh persepsi konsumen terhadap sejumlah manfaat yang akan diterima. Persepsi ialah makna yang

memiliki ikatan dengan masa lalu melalui stimuli atau rangsangan yang diterima melalui panca indera. Sedangkan menurut Hawkins & Conney dalam Sangadji (2013), persepsi adalah proses bagaimana stimuli itu diseleksi, diorganisasi, dan diinterpretasikan.

2.1.3.3 Indikator *Perceived Value*

Menurut Lancaster dan Reynold (2014), dimensi pengukuran dari *Perceived Value* ialah:

1. Kualitas, Kualitas dilihat dari beberapa aspek produk tersebut dibuat yaitu suatu kondisi fisik, sifat, dan fungsi produk, baik itu produk barang atau produk layanan jasa, berdasarkan tingkat mutu yang disesuaikan dengan durabilitas, reliabilitas, serta mudahnya penggunaan, kesesuaian, perbaikan serta komponen lainnya yang dibuat untuk memenuhi kepuasan dan juga kebutuhan pelanggan.
2. Tanggapan emosi, tanggapan emosi lebih berkaitan perasaan konsumen setelah membeli suatu produk. dalam membeli suatu produk konsumen tidak hanya mempertimbangkan kualitasnya saja, tetapi juga memikirkan kelayakan harganya.
3. Harga dan Status sosial, Harga merupakan salah satu penentu pemilihan produk yang nantinya akan berpengaruh terhadap minat pembelian. Bila suatu produk mengharuskan konsumen mengeluarkan biaya yang lebih besar dibandingkan dengan manfaat yang diterima, maka yang terjadi adalah bahwa produk tersebut memiliki nilai negatif. Sebaliknya, apabila

konsumen menganggap bahwa manfaat yang diterima lebih besar, maka yang terjadi adalah produk tersebut memiliki nilai yang positif.

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang menjadi referensi pada penelitian ini ialah sebagai berikut:

Tabel 2.1

Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Reski Pratiwi (2015)	Pengaruh <i>Customer Perceived Value</i> dan <i>Perceived Quality</i> terhadap Keputusan Pembelian Ulang melalui <i>Brand Experience</i> (Studi Pada Konsumen Sepeda Motor Honda Tipe Bebek di Kecamatan Pedurungan, Semarang)	Variabel <i>perceived value</i> berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap keputusan pembelian konsumen. Penulis merekomendasikan agar mobil bertipe Low MPV dikategorikan secara tersendiri antara mobil yang dijadikan sebagai armada taksi dengan mobil yang ditujukan untuk konsumen pribadi.
2	Stefanus Heri Prasetyo (2015)	Pengaruh <i>Perceived Value</i> terhadap Keputusan Pembelian Smartphone Android dengan <i>Word Of Mouth</i> Positif sebagai Variabel Moderasi	<i>Perceived value</i> berpengaruh signifikan terhadap keputusan pembelian. <i>Words of mouth</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan pembelian. <i>Words of mouth</i> berpengaruh positif dan memoderasi pengaruh <i>perceived value</i> terhadap keputusan pembelian.
3	Siska Lusya Putri (2018)	Pengaruh <i>Brand Awareness</i> Dan <i>Brand Loyalty</i> Terhadap Keputusan Pembelian Produk <i>Chicken Nugget</i> Fiesta Di Kota Padang	Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>brand awareness</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan. <i>Brand loyalty</i> pun berpengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan.

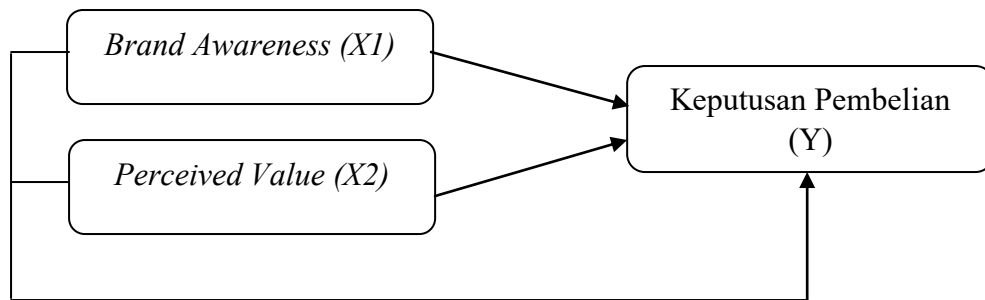
4	Khoiriyah Indra Cahyani (2016)	Pengaruh <i>Brand Awareness</i> dan <i>Brand Image</i> Terhadap Keputusan Pembelian	<i>Brand awareness</i> dan <i>brand image</i> secara berpengaruh secara parsial dan silmutan terhadap keputusan pembelian, sehingga dapat dijelaskan bahwa semakin baik <i>brand awareness</i> dan <i>brand image</i> , maka tinggi pula keputusan pembelian konsumen pada sepeda motor Honda Beat
5	Arivetullatif (2019)	Pengaruh <i>Brand Awareness</i> , <i>Perceived Quality</i> Dan <i>Brand Association</i> Terhadap Keputusan Pembelian Ulang <i>Smartphone</i> Samsung (Studi Kasus Pada Pengguna <i>Smartphone</i> Samsung Di Kota Padang)	<i>Brand awareness</i> berpengaruh signifikan terhadap keputusan pembelian. <i>Perceived quality</i> berpengaruh signifikan terhadap keputusan pembelian. <i>Brand association</i> berpengaruh signifikan terhadap keputusan pembelian
6	Zarlish Shahid (2017)	<i>The Impact of Brand Awareness on The consumers' Purchase Intention</i>	Semua ini sarana telah memberikan pengetahuan yang signifikan dan valid tentang topik tersebut. Setelah melalui semua informasi yang diberikan dan dikumpulkan oleh artikel yang layak, inilah kesimpulannya konsumen akan lebih memilih untuk membeli merek yang mereka kenal dengan baik. Konsumen selalu ragu untuk membeli produk baru. Sebelum membeli sesuatu, konsumen yang bijak akan selalu melakukan riset pasar atau bertanya kepada seseorang yang dia percayai dan setelahnya menyadari dengan baik apa, bagaimana, dan di mana membelinya
7	Najoud S. ALHuwaishel and Dr. Soad A. AL-Meshal (2018)	<i>The Impact Of Perceived Value, Quality, And Loyalty On Purchase Decision In The Accessories Department: Study On Saudi Females</i>	Loyalty dan Quality berpengaruh signifikan terhadap keputusan pembelian. Disamping itu, <i>perceived value</i> , berpengaruh terhadap brand trust tapi tidak berpengaruh terhadap Keputusan Pembelian

8	Kodippili. N, Perera. K.M, Priyadarshani. L, Wijesekera. B.D , Jayasuriya. N. A (2015)	<i>The Study on Brand Awareness dan Purchase Intention of the Shampoo Market in Sri Lanka</i>	Brand Awareness dan Keputusan Pembelian memiliki hubungan positif dengan Brand Awareness yang memiliki dampak signifikan pada Keputusan Pembelian pelanggan pada akhirnya.
9	Lee Yu-Lun (2017)	<i>Discussion Consumers 'perceived Value, Quality And Riskon Purchase Decision-Making From The Perspective Of Brand Image</i>	Penelitian ini menyimpulkan bahwa ketika <i>Perceived Value</i> dan <i>Quality</i> ditingkatkan, Keputusan Pembelian juga akan meningkat, sedangkan <i>Risk</i> yang dirasakan akan berkurang. Artinya <i>Perceived Value</i> berpengaruh Positif dan Signifikan terhadap Keputusan Pembelian.
10	Nasia Yaseen, Marian Tahira (2011)	<i>Impact of Brand Awareness, Perceived Quality and Customer Loyalty on Brand Profitability and Purchase Intention: A Resellers' View</i>	Hasil penelitian menunjukkan pengaruh yang tidak signifikan dari <i>brand awareness</i> dan loyalitas sedangkan persepsi kualitas berpengaruh signifikan terhadap profitabilitas. Selanjutnya hasil menunjukkan pengaruh signifikan dari <i>brand awareness</i> , kualitas yang dipersepsikan dan loyalitas pada niat membeli. Uji Sobel untuk mediasi menunjukkan bahwa intensi pembelian memediasi hubungan kualitas yang dirasakan dan profitabilitas saja.

2.3 Kerangka Konseptual

Sugiyono (2014) menyatakan bahwa kerangka konsep akan menghubungkan secara teoritis antara variabel-variabel penelitian yaitu antara variabel independen dengan variabel dependen.

Adapun Kerangka Konseptual pada penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 2.1

Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2014) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori. Hipotesis dirumuskan atas dasar kerangka pikir yang merupakan jawaban sementara atas masalah yang dirumuskan.

- H1 : *Brand Awareness* berpengaruh secara parsial terhadap Keputusan Pembelian (Studi Kasus Bandar Kopi Medan)
- H2 : *Perceived Value* berpengaruh secara parsial terhadap Keputusan Pembelian (Studi Kasus Bandar Kopi Medan)
- H3 : *Brand Awareness* dan *Perceived Value* berpengaruh secara simultan terhadap Keputusan Pembelian (Studi Kasus Bandar Kopi Medan)

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Jenis, Lokasi dan Waktu Penelitian

3.1.1. Jenis Penelitian

Menurut Sugiyono (2014) mendefinisikan metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang *valid* dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah jenis penelitian Kuantitatif asosiatif, yaitu penelitian yang bersifat menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih, Sugiyono (2014). Hubungan yang digunakan dalam penelitian ini adalah hubungan kausal. Hubungan kausal adalah hubungan yang bersifat sebab akibat, yang terdiri dari variabel independen (variabel yang mempengaruhi) dan dependen (variabel yang dipengaruhi) menurut Sugiyono (2014).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh dari variabel, yaitu variabel (X) *Brand Awareness* dan *Perceived Value* terhadap (Y) Keputusan Pembelian pada Kopi Bandar Medan.

3.1.2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang akan diteliti adalah Kopi Bandar Medan, Jalan Karya Kasih no 73 II Komp, Jl. Griya Family, Pangkalan Masyhur, Kec. Medan Johor, Kota Medan, Sumatera Utara 20143.

3.1.3. Waktu Penelitian

Adapun alokasi waktu yang digunakan untuk penelitian ini dilaksanakan mulai dari September 2020 sampai dengan selesai. Berikut tabel jadwal penelitian ini.

Tabel 3.1

Jadwal Penelitian

No.	Keterangan	Periode 2020 - 2021									
		Sept	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
1	Penyusunan proposal										
2	Seminar proposal										
3	Pengumpulan data										
4	Analisis data										
5	Seminar Hasil										
6	Pengajuan Meja hijau										
7	Meja Hijau										

Sumber: Data diolah oleh Peneliti (2021)

3.2. Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Sugiyono (2014) populasi adalah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi penelitian ini adalah seluruh konsumen/pembeli Bandar Kopi Medan sepanjang 26 September 2020 sampai dengan 25 Oktober 2020. Berdasarkan hasil pra survey yang sudah saya lakukan selama 2 (dua) periode, didapat bahwa rata-rata jumlah konsumen/pembeli pada Bandar Kopi Medan sebanyak 25 (dua puluh lima) orang dalam satu hari, dimana jumlah dalam sebulan jumlah konsumen/pembeli Bandar Kopi Medan sebanyak 30 Hari x 25 Konsumen/hari = 750 orang. Sehingga populasi pada penelitian ini adalah berjumlah 750 orang.

3.2.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2014) Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini peneliti

menggunakan metode *sampel slovin*. Menurut Sugiyono (2014), menentukan jumlah sampel yang akan diambil pada penelitian ini dengan cara menggunakan rumus slovin dapat dihitung dengan rumus:

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

Dimana :

n = Jumlah Sampel (responden dalam penelitian)

N = Jumlah Populasi

d^2 = Presisi yang ditetapkan (dalam penelitian ini presisi yang ditetapkan sebesar 10%)

Berdasarkan rumus slovin maka dapat diukur besarnya sampel pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{750}{(750 \times (10\%)^2) + 1}$$

$$n = 88,2352941$$

Maka jumlah sampel yang dipilih pada penelitian ini 88,2 dibulatkan menjadi 88 orang pembeli di Bandar Kopi Medan yang datang dan di survey langsung oleh peneliti.

Selanjutnya peneliti akan memberikan kriteria penerima kuesioner, dengan pemilihan teknik pengumpulan *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2014), Purposive sampling dapat diartikan dengan pemilihan sampel yang menggunakan kriteria. Maka kriteria-kriteria penentuan sampel sebagai berikut:

1. Pembeli/Konsumen datang langsung untuk membeli, bukan melalui aplikasi online.

2. Pembeli/Konsumen sudah datang lebih dari 2 (dua) kali ke Bandar Kopi Medan (pemilihan konsumen akan didampingi oleh pihak Bandar Kopi Medan)

3.3. Jenis dan Sumber Data

3.3.1 Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis data metode kuantitatif. Menurut Sugiyono (2014), metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.

3.3.2 Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data primer. Menurut Sugiyono (2014) Sumber primer adalah data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Penelitian ini menggunakan media kuisisioner. Sejumlah pertanyaan diberikan kepada responden untuk dijawab sesuai dengan pendapat mereka. Pada pengumpulan data ini, dalam mengukur pendapat responden menggunakan Skala Likert yang dimulai dari angka 5 untuk pendapat Sangat Setuju (SS) hingga angka 1 untuk pendapat Sangat Tidak Setuju (STS), dengan perincian sebagai berikut :

Angka 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

Angka 2 = Tidak Setuju (TS)

Angka 3 = Netral (N)

Angka 4 = Setuju (S)

Angka 5 = Sangat Setuju (SS).

3.4. Definisi Operasional Variabel

Definisi Operasional Variabel pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.2

Definisi Operasional Variabel

Variabel Penelitian	Definisi Operasional	Indikator	Skala
Keputusan Pembelian	Keputusan akhir perorangan dan rumah tangga yang membeli barang dan jasa untuk konsumsi pribadi. <i>Sumber: Kotler (2014)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kebutuhan dan keinginan akan suatu produk 2. Kesesuaian harga 3. Keinginan mencoba berbagai produk yang bervariasi (Rangsangan /Motivasi) 4. Kemantapan akan kualitas suatu produk 5. Keputusan pembelian ulang 6. Bonus akhir tahun 7. Gaya hidup dilingkungan tempat tinggal. <i>Sumber: Kotler (2014)</i>	<i>Likert</i>
<i>Brand Awareness</i>	Kemampuan dari seorang calon pembeli untuk mengenali (<i>recognize</i>), atau mengingat suatu merek. <i>Sumber: Aaker dan Hermawan (2012)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengetahuan konsumen akan produk 2. Mengenal merk 3. Daya ingat konsumen akan merk. <i>Sumber: Aaker dan Hermawan (2012)</i>	<i>Likert</i>
<i>Perceived Value</i>	Persepsi atas biaya dengan pelayanan atas evaluasi kinerja oleh para pelanggan. <i>Sumber: Lancaster dan Reynold (2014)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kualitas 2. Tanggapan emosi 3. harga dan status sosial. <i>Sumber: Lancaster dan Reynold (2014)</i>	<i>Likert</i>

3.5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan *IBM SPSS Statitics ver. 21*. Berikut tahapan analisis data pada penelitian ini.

3.5.1 Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang memberikan gambaran atau deskripsi suatu data yang dilihat dari nilai rata-rata, standar deviasi, maksimum, minimum, sum, range, kurtosis dan skewness (kemencengan distribusi). Statistik deskriptif mendeskripsikan data menjadi sebuah informasi yang lebih jelas dan mudah dipahami (Ghozali, 2016)

3.5.2 Uji Kualitas Data

3.5.2.1 Uji Validitas

Uji Validitas digunakan untuk mengukur sah atau tidaknya kuisisioner yang digunakan. Kuisisioner dikatakan sah atau valid apabila kuisisioner tersebut dapat mengungkapkan apa yang diukur oleh kuisisioner tersebut.

Menurut Nurgiyantoro dkk, (2012), Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) dapat mengukur secara tepat atau valid. Valid artinya, instrumen yang digunakan dapat dipakai untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen penelitian harus dilakukan uji validitas untuk mengetahui bahwa alat ukur yang digunakan valid sehingga hasil penelitian adalah benar. Suatu instrumen penelitian dikatakan valid apabila semua item pembentuk variabel menunjukkan korelasi (r) dengan skor total tiap variabel $\geq 0,30$ (Nazaruddin dan Basuki, 2016).

3.5.2.2 Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas bertujuan untuk menunjukkan apakah suatu instrument dapat mengukur suatu yang diukurnya secara konsisten (Nurgiyantoro dkk., 2012). Kata kunci dari reliabilitas ini adalah adanya konsisten atau keajegan

padasuatu pengukuran. Nilai koefisien reliabilitas (*Cronbach's Alpha*) dikatakan cukup baik apabila menunjukkan angka $> 0,7$ dan dinyatakan baik apabila menunjukkan angka $>0,8$ (Nazaruddin dan Basuki, 2016).

3.5.3 Uji Asumsi Klasik

Sebelum melakukan analisis regresi berganda, maka dilakukan uji asumsi klasik terlebih dahulu. Pengujian asumsi klasik dilakukan agar memperoleh hasil regresi yang bisa dipertanggungjawabkan dan mempunyai hasil yang tidak bias. Uji asumsi klasik yang dilakukan pada penelitian ini diantaranya yaitu: Uji Normalitas, Uji Multikolinearitas dan Uji Heterokedastisitas.

3.5.3.1 Uji Normalitas

Menurut Ghozali (2016) uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah dalam model regresi variabel independen dan variabel dependen atau keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Apabila variabel tidak berdistribusi secara normal maka hasil uji statistik akan mengalami penurunan. Uji normalitas data dapat dilakukan dengan menggunakan Normal Probability Plot yaitu dengan ketentuan jika titik-titik atau data berada di dekat atau mengikuti garis diagonalnya maka dapat dikatakan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Sementara itu, jika titik-titik menjauh atau tersebar dan tidak mengikuti garis diagonal maka hal ini menunjukkan bahwa nilai residual tidak berdistribusi normal.

3.5.3.2 Uji Multikolinearitas

Menurut Ghozali (2016) pengujian multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas (independen). Pengujian multikolinearitas adalah pengujian yang mempunyai

tujuan untuk menguji apakah dalam model regresi ditemukan adanya korelasi antara variabel independen. Untuk menemukan ada atau tidaknya multikolinearitas dalam model regresi dapat diketahui dari nilai toleransi dan nilai *variance inflation factor (VIF)*. *Tolerance* mengukur variabilitas variabel bebas yang terpilih yang tidak dapat dijelaskan oleh variabel bebas lainnya. Jadi nilai *tolerance* rendah sama dengan nilai VIF tinggi (karena $VIF = 1/tolerance$) dan menunjukkan adanya kolinearitas yang tinggi. Nilai cut off yang umum dipakai adalah nilai *tolerance* 0,10 atau sama dengan nilai VIF diatas 10.

3.5.3.3 Uji Heterokedastisitas

Uji ini bertujuan untuk menguji apakah dalam sebuah model regresi terjadi ketidaknyamanan varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain. Jika varian berbeda, disebut heteroskedastisitas. Salah satu cara untuk mengetahui ada tidaknya heteroskedastisitas dalam suatu model regresi linier berganda adalah dengan melihat grafik scatterplot atau nilai prediksi variabel terikat yaitu SRESID dengan residual error yaitu ZPRED. Jika tidak ada pola tertentu dan tidak menyebar diatas dan dibawah angka nol pada sumbu y, maka tidak terjadi heteroskedastisitas. Model yang baik adalah yang tidak terjadi heteroskedastisitas (Ghozali, 2016).

3.5.4 Analisis Regresi Berganda

Dalam penelitian ini teknik analisis data menggunakan regresi linier berganda, yaitu teknik analisis untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Model dalam penelitian ini adalah :

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

Keterangan:

Y = Variabel Keputusan Pembelian

α = Konstanta

X1 = Variabel *Brand Awareness*

X2 = Variabel *Perceived Value*

e = *Error term*

3.5.5 Uji Hipotesis

Uji Hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini ialah Uji Parsial (uji t) dan Uji Koefisiendeterminasi (R^2).

3.5.5.1 Uji Parsial (t test)

Uji Hipotesis yang pertama adalah uji t, digunakan untuk melihat pengaruh masing-masing variabel bebas (independen) secara parsial terhadap variabel terikat (dependen) dengan prosedur sebagai berikut :

1. Menentukan hipotesis masing-masing kelompok:

H0 = Variabel independen secara parsial atau individu tidak berpengaruh terhadap variabel dependen.

H1 = Variabel independen secara parsial atau individu memiliki pengaruh terhadap variabel dependen.

2. Membandingkan nilai t hitung dengan t tabel dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Jika t- hitung < t-tabel, maka variabel independen secara individual tidak berpengaruh terhadap variabel dependen (H0 diterima).

- b. Jika t- hitung > t-tabel, maka variabel independen secara individual berpengaruh terhadap variabel dependen (H0 ditolak).

3. Menentukan tingkat signifikansi yaitu $\alpha = 0,05$ (5%).
4. Dalam penelitian ini juga dilakukan dengan melihat nilai tingkat signifikansi 0,05 ($\alpha = 5\%$) dengan derajat bebas ($n - k$), dimana n = jumlah pengamatan dan k = jumlah variabel.

Dengan kriteria pengujian:

- a. Apabila tingkat signifikansi $> 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti tidak ada pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat.
- b. Apabila tingkat signifikansi $< 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, berarti ada pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat.

3.5.5.2 Uji Simultan (Uji F)

Menurut Ghazali (2016) uji statistik F pada dasarnya menunjukkan apakah semua variabel bebas yang dimaksudkan dalam model mempunyai pengaruh secara simultan terhadap variabel dependen. Pengujian dilakukan dengan menggunakan *significance level* 0,05 ($\alpha=5\%$).

Ketentuan penerimaan atau penolakan hipotesis adalah sebagai berikut :

- a. Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka hipotesis diterima (koefisien regresi tidak signifikan). Ini berarti bahwa secara simultan kelima variabel independen tersebut tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen.
- b. Jika nilai signifikan $\leq 0,05$ maka hipotesis ditolak (koefisien regresi signifikan). Ini berarti secara simultan kelima variabel independen tersebut mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen.

3.5.5.3 Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi R^2 pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variabel – variabel dependen (Ghozali, 2016). Nilai koefisien determinasi adalah nol dan satu. Nilai R^2 yang kecil berarti kemampuan variabel–variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel dependen sangat terbatas. Nilai yang mendekati satu berarti variabel–variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel dependen (Ghozali, 2016).



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Variabel *Brand Awareness* secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan pembelian pada Bandar Kopi Medan. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($\text{sig} < 0,05$). Artinya, apabila semakin tinggi tingkat *brand awareness* para calon pembeli maka akan semakin tinggi juga keputusan pembelian pada Bandar Kopi Medan, begitu juga sebaliknya.
2. Variabel *Perceived Value* secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan pembelian pada Bandar Kopi Medan. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($\text{sig} < 0,05$). Artinya apabila semakin tinggi tingkat *perceived value* para calon pembeli maka akan semakin tinggi juga keputusan pembelian pada Bandar Kopi Medan, begitu juga sebaliknya.
3. Variabel *Brand Awareness* dan *Perceived Value* secara simultan berpengaruh signifikan terhadap Keputusan Pembelian pada Bandar Kopi Medan. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($\text{sig} < 0,05$). Variabel *brand awareness* dan *perceived value* menjelaskan perubahan pada variabel keputusan pembelian sebesar 73,20% sedangkan sisanya yaitu 16,80% dijelaskan oleh faktor-faktor lain di luar model penelitian.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang diperoleh, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Bagi Perusahaan

Berdasarkan dari hasil penyebaran kuesioner, pada variabel keputusan pembelian terdapat 5.36% menjawab tidak setuju dan 0.32% menjawab sangat tidak setuju, artinya Sebagian kecil pelanggan yang datang membeli hanya untuk merasakan variasi kopi dari Bandar Kopi Medan, bukan karena pecinta kopi, sehingga pemilik Bandar Kopi Medan dapat lebih meningkatkan rasa variasi kopi dari *coffee shop* lainnya. Pada variabel *Brand Awareness* terdapat 7.31% menjawab tidak setuju dan 1.46% menjawab sangat tidak setuju, artinya Sebagian kecil dari para customer membeli bukan karena brand awareness, namun hanya saja kebetulan sedang ingin *coffee* dan datang karena melewati jalan lokasi adanya Bandar Kopi Medan. Dan pada variabel *perceived value* 13.31% menjawab tidak setuju dan 0.65% menjawab sangat tidak setuju. Artinya Sebagian kecil dari para pelanggan datang bukan karena harga yang terjangkau maupun kenyamanannya di Bandar Kopi Medan, Pengelola dan pemilik Bandar Kopi Medan disarankan untuk selalu memonitor harga yang ditetapkan, agar harga tersebut tidak terlalu tinggi, tanpa mengurangi nilai kualitas dari produk yang ditawarkan, sehingga nilai *perceived value* kedepannya akan menjadi lebih baik lagi dalam mempengaruhi keputusan pembelian pada Bandar Kopi Medan.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan meneliti faktor lain yang dapat mempengaruhi keputusan pembelian, diantaranya adalah *perceived quality*, *brand experience*, *brand loyalty*, *brand image*, *brand association*, dan *customer loyalty*. Peneliti selanjutnya juga dapat menggunakan perusahaan lain dan *customer* yang sudah pasti berbeda dalam meneliti keputusan pembelian. Sehingga informasi yang diperoleh dapat lebih bervariasi daripada angket yang jawabannya telah tersedia.



DAFTAR PUSTAKA

- Aaker, A. D. (2013) **Manajemen Ekuitas Merek**. Jakarta: Spektrum Mitra Utama.
- Andrologi, F. (2014) **Analisis Pengaruh Brand Image dan Brand Awareness Terhadap Brand Loyalty dan Dampaknya pada Brand Equiti**. Universitas Diponegoro.
- ALHuwaishel, N. S., & Al-Meshal, S. A. (2018). The Impact of Perceived Value, Quality, and Loyalty on Purchase Decision in the Accesories Department: Study on Saudi Females. **British Journal of Marketing Studies**, 6(4), 21–31.
- Arivetullatif, A. (2019). Pengaruh Brand Awareness, Perceived Quality dan Brand Association terhadap Keputusan Pembelian Ulang Smartphone Samsung (Studi Kasus pada Pengguna Smartphone Samsung di Kota Padang). **Ensiklopedia Social Review**, 1(2).
- Assauri, S. (2015) **Manajemen Pemasaran: Dasar, Konsep, dan Strategi**. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Cahyani, K. I. (2016) **Pengaruh Brand Awareness dan Brand Image Terhadap Keputusan Pembelian**, *Jurnal Manajemen*, 5(4).
- Ghozali, I. (2016) **Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS**. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hasbun, B. and Endang, R. (2016) „Komperasi Antara Kelompok yang Melihat Iklan dengan Brand Awareness Terhadap Niat Beli (Studi Pada Commuter Line)“, **Journal of Business Studies**, 2(1).
- Hermawan, A. (2012) **Komunikasi Pemasaran**. Malang: Erlangga.
- Kodippili, N., Perera, K. M., Priyadarshani, L., Wijesekera, B. D., & Jayasuriya, N. A. (2019). The Study on Brand Awareness dan Purchase Intention of the Shampoo Market in Sri Lanka. **Global Journal of Management And Business Research**, 1–9.
- Kotler, P. and Gary, A. (2014) **Prinsip-Prinsip Manajemen**. Jakarta: Erlangga.
- Kotler, P. and Keller, K. L. (2016) **Marketing Managemen**. Evanston, Illinois: Pearson Education, Inc.
- Koupai, M. R., Alipourdarvish, Z. and Sardar, S. (2015) „Effects of trust and Perceived value on customer loyalty by mediating role of customer satisfaction and mediating role of customer habit (case study: Agricultural internet bank customers in Tehran)“, **Advanced Social Humanities and Management**, 2(1), pp. 102–112.

- Kuncoro, E. A. and Wiranegara, A. (2010) „Pengaruh Promosi dan Atribut produk terhadap Keputusan Pembelian pada Produk Telkom Speedy“, **Jurnal Manajemen Ikatan Sarjana Ekonomi Indonesia (I.S.E.I)**, 1(2), pp. 132–145.
- Lancaster, G. and Reynold, P. (2014) **Introduction to Marketing**. New Delhi: Crest Publishing House.
- Malik, M. E. *et al.* (2013) „Importance of brand awareness and brand loyalty in assessing purchase intentions of consumer“, **International Journal of Business and Social Science**, 4(5), pp. 123–129.
- Mangkunegara, A. P. (2015) **Sumber Daya Manusia Perusahaan**. 12th edn. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nazauddin, I. and Basuki, A. T. (2016) **Analisis Statistik Dengan SPSS**. Yogyakarta: Danisa Media.
- Nurgiyantoro, B., Gunawan, G. and Marzuki, M. (2012) **Statistika Terapan**. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Prasetyo, S. H. (2015) „Pengaruh Perceived Value terhadap Keputusan Pembelian Smartphone Android dengan Word Of Mouth Positif sebagai Variabel Moderasi“, **Jurnal Ekonomi dan Kewirausahaan**, 15, pp. 159–166.
- Pratiwi, R. (2015) „Pengaruh Customer Perceived Value dan Perceived Quality terhadap Keputusan Pembelian Ulang melalui Brand Experience (Studi Pada Konsumen Sepeda Motor Honda Tipe Bebek di Kecamatan Pedurungan, Semarang)“, **Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis**.
- Putri, S. L. (2018) „Pengaruh Brand Awareness Dan Brand Loyalty Terhadap Keputusan Pembelian Produk Chicken Nugget Fiesta Di Kota Padang“, **Jurnal Agrica**, 11(2).
- Rivière, A. and Mencarelli, R. (2012) „Towards a Theoretical Clarification of Perceived Value on Marketing“, **Recherche et Applications en Marketing**, 27(1), pp. 97–122.
- Sangadji, E. M. and Sopiah, S. (2013) **Perilaku Konsumen: Pendekatan Praktis Disertai Himpunan Jurnal Penelitian**. Yogyakarta: ANDI.
- Setiadi, N. J. (2013) **Perilaku Konsumen**. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Shahid, Z., Hussain, T., & Azafar, F. (2017). The Impact of Brand Awareness on The consumers' Purchase ntenction. **Journal of Marketing and Consumer Research**, 33, 34–38.
- Sugiyono, S. (2014) **Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D**. Bandung: Alfabeta.
- Sumarwan, U. (2011) **Perilaku Konsumen: Teori dan Penerapannya dalam Pemasaran**. Bogor: Ghalia Indonesia.

- Susanto, A. B. and Wijanarko, H. (2010) **Power Branding Membangun Merek Unggul dan Organisasi Pendukungnya**. Jakarta: Mizan Publika.
- Tjiptono, F. and Diana, A. (2016) **Pemasaran Esesi dan Aplikasi**. Yogyakarta: Andi Offset.
- Yaseen, N. and Tahira, M. (2011) „mpact of Brand Awareness , Perceived Quality and Customer Loyalty on Brand Profitability and Purchase ntention: A Resellers “ View“, **Interdisciplinary Journal of Contemporary Research in Business**, (i), pp. 833–839.
- Yu-Lun, L. (2017). Discussion Consumers“ perceived Value, Quality and Riskon Purchase Decision-Making from the Perspective of Brand Image. **International Journal of Management and Applied Science (IJMAS)**, 3(7), 32–34.





Lampiran 1: Lembar Kuesioner

Responden yang Terhormat,

Berkaitan dengan penelitian yang saya lakukan dalam rangka menyelesaikan program S1/Sarjana Manajemen di Universitas Medan Area. Skripsi ini berjudul “Pengaruh *Brand Awareness* Dan *Perceived Value* Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Kasus Bandar Kopi Medan)”.

Penelitian ini diharapkan memberikan hasil yang bermanfaat dan oleh karena itu dimohon kesediaannya untuk mengisi / menjawab kuesioner ini dengan sejujur-jujurnya dan sebenar-benarnya. Data diperoleh, dirahasiakan, dan tidak akan disebar luaskan, karena hanya akan digunakan untuk keperluan penelitian ini saja.

Atas kerjasama dan ketersediaan Bapak/Ibu dan Saudara/Saudari sekalian saya ucapkan terima kasih.

Dengan Hormat

Aji Baskoro
NPM : 17.832.0023

A. Data Responden

No. Responden : (diisi oleh Peneliti)
Jenis kelamin : L / P (lingkari pada pilihan yang sesuai)
Umur : a. $\leq 18^{\text{th}}$ b. 19-29th c. $\geq 30^{\text{th}}$

B. Daftar pernyataan riset mengenai Sistem Pengendalian Internal, Sistem Informasi Akuntansi, dan Kinerja Karyawan.

- Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti dan jawablah semua pertanyaan yang tersedia dengan jujur
- Beri tanda (V) ceklist sesuai dengan pilihan jawaban yang ada pada kolom isian yang tersedia.
- Ada 5 alternatif jawaban yang disediakan, yaitu :

Simbol	Kategori	Skor
SS	Sangat setuju	5
S	Setuju	4
N	Netral	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

KUESIONER VARIABEL DEPENDEN (Y)						
KEPUTUSAN PEMBELIAN						
No.	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
Kebutuhan dan keinginan akan suatu produk						
1	Saya membeli kopi karena saya pecinta kopi dan suka dengan aroma kopi yang khas pada Bandar Kopi					
Kesesuaian harga						
2	Saya membeli kopi di Bandar Kopi Karena Harganya yang sesuai dengan kopi dan pelayanan yang diberikan					
Keinginan mencoba berbagai produk yang bervariasi (Rangsangan /Motivasi)						
3	Bandar Kopi menyajikan Biji Kopi yang bervariasi sehingga saya dapat mencoba berbagai variasi Kopi					
Kemantapan akan kualitas suatu produk						
4	Kualitas Kopi di Bandar Kopi sudah sesuai dengan selera saya					
Keputusan pembelian ulang						
5	Saya melakukan pembelian ulang kopi di Bandar Kopi karena saya telah merasakan khas kopi nya yang enak					
Bonus akhir tahun						
6	Saya membeli kopi hanya karena saya mempunyai uang berlebih yang bisa saya keluarkan untuk membeli kopi sehari hari					
Gaya hidup dilingkungan tempat tinggal						
7	Masyarakat yang tinggal di daerah sini, selalu berkumpul di Bandar Kopi untuk bersilaturahmi					

KUESIONER VARIABEL INDEPENDEN (X1)						
BRAND AWARENESS						
No.	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
Pengetahuan Konsumen akan produk						
1	Bandar Kopi menjadi pilihan saya ketika saya akan membeli kopi					
2	Saya mengetahui jenis kopi yang saya minum di Bandar Kopi					
Mengenal Merk						
3	Saya mengenal dan menyukai variasi biji kopi yang dijual di Bandar Kopi					
4	Saya merasa bahwa Bandar Kopi diketahui oleh banyak kalangan					
Daya ingat konsumen akan merk						
5	Saya berpendapat bahwa logo dan nama Bandar Kopi mudah diingat					
6	Saya bisa cepat mengenal produk yang dijual di Bandar Kopi ini					
7	Saya mengetahui jenis kopi di Bandar kopi dengan baik					

KUESIONER VARIABEL INDEPENDEN (X2)						
PERCEIVED VALUE						
No.	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
Kualitas						
1	Produk/Kopi yang dijual di Bandar Kopi memiliki kualitas yang baik					
2	Saya berpendapat bahwa produk Bandar Kopi berbeda dengan produk Coffee Shop lainnya					
3	Saya berpendapat bahwa produk yang ditawarkan Bandar Kopi Variatif					
Tanggapan Emosi						
4	Saya merasa bahwa menyenangkan bisa menjadi konsumen Bandar Kopi					
5	Saya merasa karyawan Bandar Kopi sangat memahami menu Kopi yang ditawarkan					
Harga dan Status Sosial						
6	Saya merasa bahwa harga yang ditawarkan oleh Bandar Kopi terjangkau					
7	Saya mengetahui Bandar Kopi dari teman saya/ Media Sosial					

Lampiran 2 : Hasil Jawaban Kuesioner
Hasil Jawaban Kuesioner (X1 Brand Awareness)

No	Brand Awareness (X1)							Jumlah Skor
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	
1	4	2	4	3	3	3	3	22
2	2	2	2	2	2	2	2	14
3	4	3	3	3	3	3	4	23
4	4	3	3	4	4	4	4	26
5	5	5	5	3	3	4	4	29
6	5	5	5	5	5	5	5	35
7	5	5	4	4	5	4	5	32
8	5	5	5	5	5	5	5	35
9	5	5	5	5	5	5	5	35
10	5	5	5	5	5	5	5	35
11	5	5	5	5	5	5	5	35
12	5	5	5	5	5	5	5	35
13	5	5	5	5	5	5	5	35
14	5	5	5	5	5	5	5	35
15	5	5	5	5	5	5	5	35
16	5	4	5	5	5	4	5	33
17	5	4	5	5	5	4	5	33
18	4	5	5	5	5	4	5	33
19	4	3	3	3	3	4	3	23
20	4	5	5	5	5	4	5	33
21	5	5	5	5	5	5	5	35
22	5	4	4	5	5	4	5	32
23	5	5	5	5	5	5	5	35
24	5	5	5	5	5	5	5	35
25	3	3	3	3	3	3	3	21
26	5	5	5	5	5	5	5	35
27	5	5	5	5	5	5	5	35
28	5	5	5	5	5	5	5	35
29	5	5	5	5	5	5	5	35
30	5	5	5	5	5	5	5	35
31	4	4	4	4	4	4	4	28
32	5	5	5	5	5	5	5	35
33	5	5	5	5	5	5	5	35
34	5	5	5	5	5	5	5	35
35	5	5	5	5	5	5	5	35
36	5	5	5	4	4	4	5	32
37	2	3	3	4	3	3	3	21
38	2	2	2	3	4	3	2	18
39	5	5	5	5	5	5	5	35
40	3	3	3	5	2	2	3	21
41	5	5	5	5	5	5	5	35
42	5	5	5	3	3	3	3	27
43	5	5	5	2	2	2	4	25
44	5	5	5	4	4	4	3	30
45	4	4	4	3	3	3	5	26
46	1	1	1	3	1	2	1	10

47	5	3	3	5	5	5	4	30
48	5	4	5	3	2	2	4	25
49	5	3	5	3	3	3	4	26
50	3	4	5	5	5	5	5	32
51	4	4	5	4	3	4	4	28
52	2	2	1	4	4	5	2	20
53	4	4	5	5	5	5	3	31
54	5	5	5	4	3	3	5	30
55	5	5	5	5	5	5	5	35
56	2	2	2	2	2	2	2	14
57	4	4	4	4	4	4	4	28
58	4	3	3	5	5	5	3	28
59	4	4	4	5	5	5	4	31
60	5	5	3	3	3	3	5	27
61	5	5	5	4	5	4	5	33
62	3	3	3	4	4	4	4	25
63	4	5	4	5	5	5	4	32
64	4	4	4	4	4	4	4	28
65	5	5	5	5	2	5	5	32
66	4	4	4	5	5	5	4	31
67	5	2	5	5	5	5	2	29
68	5	5	5	3	3	3	5	29
69	5	5	5	5	5	5	5	35
70	3	3	3	5	3	4	4	25
71	5	5	5	5	5	5	5	35
72	5	3	4	2	3	4	3	24
73	5	5	5	5	5	5	5	35
74	2	3	4	3	3	3	5	23
75	5	5	5	2	2	3	5	27
76	3	3	3	4	5	4	3	25
77	2	2	3	5	5	5	4	26
78	4	5	4	4	4	4	5	30
79	5	5	5	5	5	5	5	35
80	3	4	5	4	5	5	5	31
81	5	4	5	3	4	2	4	27
82	4	4	4	5	5	5	4	31
83	3	4	4	4	4	3	5	27
84	2	3	3	3	3	3	4	21
85	2	3	2	1	1	1	3	13
86	5	5	5	5	5	5	5	35
87	5	5	5	5	5	5	5	35
88	5	4	2	4	4	3	3	25

Hasil Jawaban Kuesioner (X2 Perceived Value)

No Pertanyaan	Perceived Value (X2)							Jumlah Skor
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	
1	3	4	4	2	3	4	3	23
2	2	2	2	2	2	2	2	14
3	4	3	4	5	3	5	3	27
4	5	3	4	5	3	4	3	27
5	4	5	5	5	5	5	5	34
6	4	5	2	5	5	4	2	27
7	4	4	2	5	5	4	2	26
8	5	5	2	5	5	5	2	29
9	5	5	2	5	5	5	2	29
10	5	4	2	5	5	4	2	27
11	5	5	2	5	5	5	2	29
12	5	4	2	5	5	4	2	27
13	5	5	2	5	5	5	2	29
14	5	5	2	4	4	4	2	26
15	5	5	2	5	5	5	2	29
16	4	4	4	5	5	4	4	30
17	4	4	5	5	5	5	4	32
18	5	5	5	5	5	5	5	35
19	3	2	3	3	3	3	2	19
20	5	5	5	5	5	5	5	35
21	5	5	5	5	5	5	5	35
22	5	4	2	5	5	4	3	28
23	4	4	4	5	5	4	5	31
24	5	5	5	5	5	5	5	35
25	4	4	4	4	4	4	4	28
26	4	5	2	5	5	4	2	27
27	5	5	2	5	3	3	2	25
28	5	5	2	5	5	5	2	29
29	5	5	2	5	5	5	2	29
30	5	5	5	5	5	5	5	35
31	5	5	5	5	5	5	5	35
32	5	4	5	5	5	5	4	33
33	5	5	4	5	5	5	4	33
34	5	5	5	5	5	5	5	35
35	5	5	5	5	5	5	5	35
36	5	4	4	4	5	5	5	32
37	4	3	3	4	2	4	2	22
38	2	3	3	4	2	2	2	18
39	5	5	5	5	5	5	5	35
40	2	2	2	5	2	2	1	16
41	5	5	5	5	5	5	5	35
42	3	3	3	4	4	3	4	24
43	3	2	2	2	3	3	4	19
44	4	4	4	4	2	2	4	24
45	5	3	3	3	5	5	5	29
46	2	2	2	2	2	2	2	14
47	5	5	5	5	5	5	5	35

48	4	2	3	3	4	4	4	24
49	3	3	3	3	5	5	5	27
50	4	5	5	5	5	3	5	32
51	4	4	4	4	5	4	4	29
52	5	5	3	4	3	4	2	26
53	5	5	5	5	3	3	4	30
54	5	3	3	3	5	5	5	29
55	4	5	5	5	4	4	4	31
56	4	2	2	2	4	4	4	22
57	2	4	5	4	4	4	4	27
58	4	5	5	4	4	4	5	31
59	4	5	5	3	4	4	5	30
60	4	3	3	2	4	4	2	22
61	3	4	5	4	4	4	5	29
62	4	4	4	4	4	5	4	29
63	4	5	5	5	2	2	4	27
64	4	4	5	5	3	4	3	28
65	5	5	5	5	4	5	5	34
66	5	5	5	5	5	5	5	35
67	4	5	5	5	4	4	5	32
68	5	3	4	5	4	5	4	30
69	5	5	3	5	4	4	5	31
70	4	4	4	5	5	5	5	32
71	5	5	5	5	5	3	5	33
72	5	4	2	2	4	4	4	25
73	5	5	5	5	5	5	5	35
74	3	3	3	3	5	5	4	26
75	4	3	2	4	4	5	3	25
76	3	4	4	5	4	5	4	29
77	3	5	5	5	5	5	5	33
78	5	4	3	5	3	2	5	27
79	5	5	5	5	5	5	4	34
80	4	5	5	5	5	5	5	34
81	2	2	3	4	3	2	4	20
82	5	5	5	5	5	5	4	34
83	3	3	4	4	4	4	4	26
84	3	3	3	4	5	5	5	28
85	4	1	1	1	2	2	2	13
86	5	5	4	4	5	5	5	33
87	5	5	5	5	5	5	5	35
88	4	3	4	4	4	4	3	26

Hasil Jawaban Kuesioner (Y Keputusan Pembelian)

No Pertanyaan	Keputusan Pembelian (Y)							Jumlah Skor
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	
1	3	4	5	5	4	4	4	29
2	2	2	2	2	2	2	2	14
3	3	3	3	3	3	3	3	21
4	4	3	4	4	4	4	3	26
5	5	5	5	4	5	5	5	34
6	4	4	5	5	4	4	5	31
7	5	5	5	5	5	5	5	35
8	4	4	4	4	5	5	5	31
9	5	5	5	5	5	5	5	35
10	5	5	5	5	5	5	5	35
11	5	5	5	5	5	5	5	35
12	4	5	5	5	5	4	4	32
13	5	5	5	5	5	5	5	35
14	5	4	5	5	5	4	4	32
15	5	5	5	5	5	5	5	35
16	4	4	4	5	5	4	5	31
17	5	4	4	5	5	4	5	32
18	5	5	5	5	5	5	5	35
19	2	3	3	3	3	3	3	20
20	5	5	4	4	5	4	5	32
21	5	5	5	5	5	5	5	35
22	5	4	4	4	3	3	5	28
23	5	4	4	4	4	4	5	30
24	5	5	5	5	5	5	5	35
25	4	4	4	4	4	4	4	28
26	5	5	4	5	5	4	5	33
27	5	4	5	5	5	5	5	34
28	5	5	4	4	5	4	4	31
29	5	5	4	5	4	4	5	32
30	5	5	5	5	5	5	5	35
31	5	5	5	5	5	5	5	35
32	5	5	5	5	5	5	5	35
33	4	5	5	5	5	5	5	34
34	4	5	5	4	5	4	5	32
35	5	5	5	5	5	5	5	35
36	5	5	5	4	5	5	5	34
37	2	4	2	4	2	2	2	18
38	3	2	2	3	2	2	3	17
39	5	5	5	5	5	5	5	35
40	2	3	3	3	3	3	2	19
41	5	5	4	4	5	5	4	32
42	4	4	4	4	4	3	3	26
43	2	4	4	3	4	3	3	23
44	3	4	4	4	4	4	4	27
45	3	3	4	4	4	3	4	25
46	2	2	2	2	2	2	2	14
47	5	5	5	4	4	5	4	32

48	3	4	4	4	4	3	4	26
49	3	3	4	4	4	3	4	25
50	5	5	5	5	5	5	5	35
51	4	4	4	4	5	5	3	29
52	3	3	4	3	4	4	4	25
53	4	4	4	4	4	3	4	27
54	5	3	4	4	3	3	3	25
55	3	4	4	5	5	5	5	31
56	3	2	3	2	2	3	3	18
57	4	3	4	4	3	4	4	26
58	4	4	3	3	4	4	5	27
59	4	4	4	4	3	3	3	25
60	4	4	4	4	4	5	3	28
61	5	4	5	5	4	5	4	32
62	4	3	4	5	4	4	4	28
63	5	5	5	5	5	3	5	33
64	4	3	3	4	5	4	4	27
65	4	3	4	3	5	4	4	27
66	5	5	5	5	4	5	4	33
67	4	4	5	5	4	5	5	32
68	5	4	4	4	3	5	5	30
69	5	5	4	4	5	5	4	32
70	5	5	5	5	5	5	5	35
71	5	5	5	5	5	5	5	35
72	4	4	5	4	3	5	4	29
73	4	4	4	3	5	5	4	29
74	3	4	3	3	3	3	3	22
75	4	4	2	3	4	4	4	25
76	3	3	3	3	3	3	2	20
77	5	4	5	5	3	5	3	30
78	5	4	5	4	5	3	5	31
79	5	5	5	5	5	5	5	35
80	5	5	5	5	4	5	5	34
81	4	4	3	4	4	4	3	26
82	4	4	5	4	5	4	3	29
83	5	4	5	5	5	5	3	32
84	5	4	5	4	3	4	4	29
85	3	3	1	3	1	3	2	16
86	5	4	5	4	4	4	4	30
87	5	5	4	5	4	4	4	31
88	4	5	5	4	4	5	4	31

Lampiran 3 : Data Tabulasi Variabel

c	BA (X1)	PV (X2)	KP (Y)
1	22	23	29
2	14	14	14
3	23	27	21
4	26	27	26
5	29	34	34
6	35	27	31
7	32	26	35
8	35	29	31
9	35	29	35
10	35	27	35
11	35	29	35
12	35	27	32
13	35	29	35
14	35	26	32
15	35	29	35
16	33	30	31
17	33	32	32
18	33	35	35
19	23	19	20
20	33	35	32
21	35	35	35
22	32	28	28
23	35	31	30
24	35	35	35
25	21	28	28
26	35	27	33
27	35	25	34
28	35	29	31
29	35	29	32
30	35	35	35
31	28	35	35
32	35	33	35
33	35	33	34
34	35	35	32
35	35	35	35
36	32	32	34
37	21	22	18
38	18	18	17
39	35	35	35
40	21	16	19
41	35	35	32
42	27	24	26
43	25	19	23
44	30	24	27
45	26	29	25
46	10	14	14
47	30	35	32
48	25	24	26

49	26	27	25
50	32	32	35
51	28	29	29
52	20	26	25
53	31	30	27
54	30	29	25
55	35	31	31
56	14	22	18
57	28	27	26
58	28	31	27
59	31	30	25
60	27	22	28
61	33	29	32
62	25	29	28
63	32	27	33
64	28	28	27
65	32	34	27
66	31	35	33
67	29	32	32
68	29	30	30
69	35	31	32
70	25	32	35
71	35	33	35
72	24	25	29
73	35	35	29
74	23	26	22
75	27	25	25
76	25	29	20
77	26	33	30
78	30	27	31
79	35	34	35
80	31	34	34
81	27	20	26
82	31	34	29
83	27	26	32
84	21	28	29
85	13	13	16
86	35	33	30
87	35	35	31
88	25	26	31

Lampiran 4: Uji Kualitas Data Uji Validitas (X1 BRAND AWARENESS)

		Correlations							
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	SKOR
P1	Pearson Correlation	1	.771**	.772**	.395**	.448**	.448**	.610**	.785**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	88	88	88	88	88	88	88	88
P2	Pearson Correlation	.771**	1	.795**	.443**	.466**	.464**	.810**	.836**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	88	88	88	88	88	88	88	88
P3	Pearson Correlation	.772**	.795**	1	.452**	.480**	.481**	.735**	.831**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000
	N	88	88	88	88	88	88	88	88
P4	Pearson Correlation	.395**	.443**	.452**	1	.822**	.837**	.495**	.784**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000
	N	88	88	88	88	88	88	88	88
P5	Pearson Correlation	.448**	.466**	.480**	.822**	1	.847**	.515**	.811**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000
	N	88	88	88	88	88	88	88	88
P6	Pearson Correlation	.448**	.464**	.481**	.837**	.847**	1	.483**	.806**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000
	N	88	88	88	88	88	88	88	88
P7	Pearson Correlation	.610**	.810**	.735**	.495**	.515**	.483**	1	.816**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000
	N	88	88	88	88	88	88	88	88
SKOR	Pearson Correlation	.785**	.836**	.831**	.784**	.811**	.806**	.816**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	88	88	88	88	88	88	88	88

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Uji Reliabilitas (X1 BRAND AWARENESS)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.912	7

Uji Validitas (X2 PERCEIVED VALUE)

		Correlations							
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	SKOR
P1	Pearson Correlation	1	.612**	.146	.451**	.506**	.513**	.177	.647**
	Sig. (2-tailed)		.000	.174	.000	.000	.000	.099	.000
	N	88	88	88	88	88	88	88	88
P2	Pearson Correlation	.612**	1	.460**	.689**	.543**	.469**	.289**	.802**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000	.006	.000
	N	88	88	88	88	88	88	88	88
P3	Pearson Correlation	.146	.460**	1	.393**	.231*	.302**	.747**	.702**
	Sig. (2-tailed)	.174	.000		.000	.030	.004	.000	.000
	N	88	88	88	88	88	88	88	88
P4	Pearson Correlation	.451**	.689**	.393**	1	.436**	.363**	.155	.684**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.001	.148	.000
	N	88	88	88	88	88	88	88	88
P5	Pearson Correlation	.506**	.543**	.231*	.436**	1	.781**	.390**	.756**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.030	.000		.000	.000	.000
	N	88	88	88	88	88	88	88	88
P6	Pearson Correlation	.513**	.469**	.302**	.363**	.781**	1	.335**	.732**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.004	.001	.000		.001	.000
	N	88	88	88	88	88	88	88	88
P7	Pearson Correlation	.177	.289**	.747**	.155	.390**	.335**	1	.663**
	Sig. (2-tailed)	.099	.006	.000	.148	.000	.001		.000
	N	88	88	88	88	88	88	88	88
SKOR	Pearson Correlation	.647**	.802**	.702**	.684**	.756**	.732**	.663**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	88	88	88	88	88	88	88	88

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Uji Reliabilitas (X2 PERCEIVED VALUE)**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.833	7

Uji Validitas (Y KEPUTUSAN PEMBELIAN)

		Correlations							
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	SKOR
P1	Pearson Correlation	1	.706**	.684**	.682**	.602**	.679**	.681**	.847**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	88	88	88	88	88	88	88	88
P2	Pearson Correlation	.706**	1	.687**	.709**	.694**	.688**	.677**	.864**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	88	88	88	88	88	88	88	88
P3	Pearson Correlation	.684**	.687**	1	.751**	.687**	.702**	.664**	.869**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000
	N	88	88	88	88	88	88	88	88
P4	Pearson Correlation	.682**	.709**	.751**	1	.630**	.637**	.660**	.846**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000
	N	88	88	88	88	88	88	88	88
P5	Pearson Correlation	.602**	.694**	.687**	.630**	1	.667**	.706**	.842**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000
	N	88	88	88	88	88	88	88	88
P6	Pearson Correlation	.679**	.688**	.702**	.637**	.667**	1	.624**	.840**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000
	N	88	88	88	88	88	88	88	88
P7	Pearson Correlation	.681**	.677**	.664**	.660**	.706**	.624**	1	.845**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000
	N	88	88	88	88	88	88	88	88
SKOR	Pearson Correlation	.847**	.864**	.869**	.846**	.842**	.840**	.845**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	88	88	88	88	88	88	88	88

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

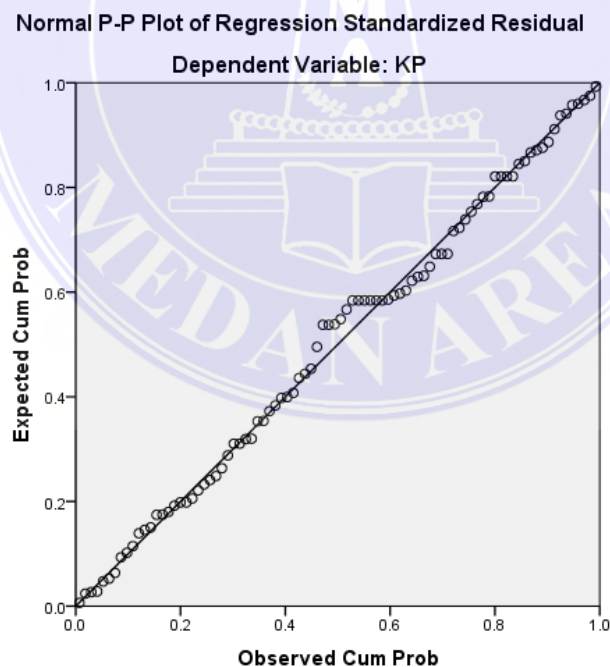
Uji Reliabilitas (Y KEPUTUSAN PEMBELIAN)**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.935	7

Lampiran 5 : Analisis Statistik Deskriptif

		Descriptive Statistics			Valid N (listwise)
		Brand Awareness	Perceived Value	Keputusan Pembelian	
N	Statistic	88	88	88	88
Range	Statistic	25.00	22.00	21.00	
Minimum	Statistic	10.00	13.00	14.00	
Maximum	Statistic	35.00	35.00	35.00	
Sum	Statistic	2586.00	2513.00	2574.00	
Mean	Statistic	29.3864	28.5568	29.2500	
	Std. Error	.63518	.56427	.57605	
Std. Deviation	Statistic	5.95854	5.29337	5.40381	
Variance	Statistic	35.504	28.020	29.201	
Skewness	Statistic	-1.114	-.934	-1.061	
	Std. Error	.257	.257	.257	
Kurtosis	Statistic	.924	.778	.568	
	Std. Error	.508	.508	.508	

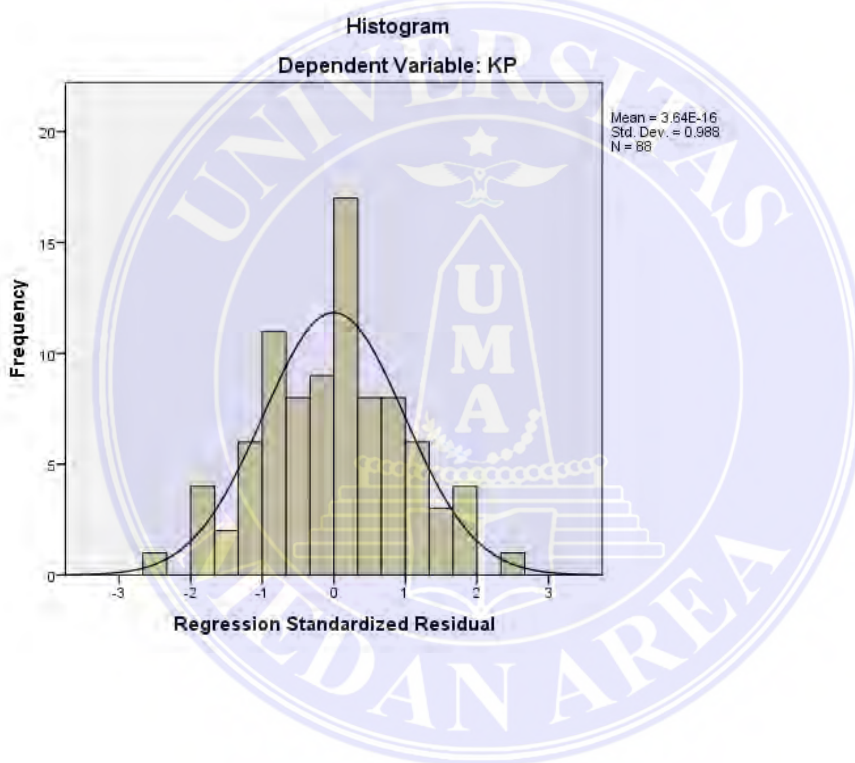
Uji Normalitas

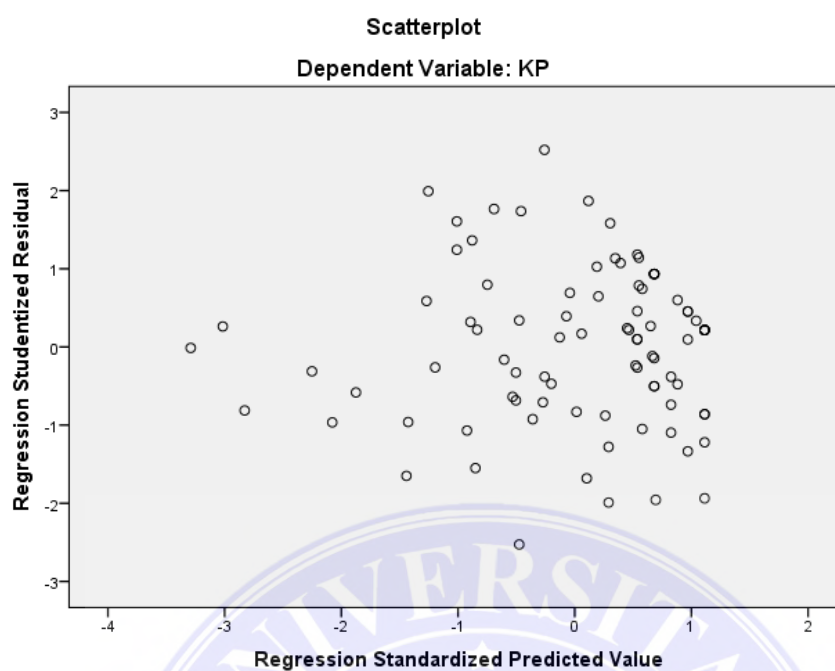


Uji Multikolinearitas

Model	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
(Constant)		
1 BA	.478	2.093
PV	.478	2.093

Uji Heterokedastisitas





Uji Autokorelasi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.856 ^a	.732	.726	2.82819	1.694

a. Predictors: (Constant), PV, BA

b. Dependent Variable: KP

Lampiran 6: Analisis Regresi Berganda

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	4.020	1.724		2.332	.022
1 BA	.535	.074	.590	7.263	.000
PV	.333	.083	.326	4.021	.000



Lampiran 7: Uji Hipotesis

Uji Parsial (Uji T)

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	4.020	1.724		2.332	.022
1 BA	.535	.074	.590	7.263	.000
PV	.333	.083	.326	4.021	.000

Uji Simultan (Uji F)

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	1860.614	2	930.307	116.308	.000 ^b
Residual	679.886	85	7.999		
Total	2540.500	87			

a. Dependent Variable: KP

b. Predictors: (Constant), PV, BA


Uji Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.856 ^a	.732	.726	2.82819	1.694

a. Predictors: (Constant), PV, BA

b. Dependent Variable: KP

Lampiran 8: Surat Riset



UNIVERSITAS MEDAN AREA

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

Kampus I : Jl. Kolam No. 1 Medan Estate Telp (061) 7366878, 7360168, 7364348, 7366781, Fax. (061) 7366998
Kampus II : Jl. Sei Serayu No. 70A/Jl. Setia Budi No. 79B Medan Telp (061) 8225602, 8201994, Fax. (061) 8226331
Email : univ.medanarea@uma.ac.id Website uma.ac.id/ekonomi.uma.ac.id email fakultas.ekonomi@uma.ac.id

Nomor : 1700/FEB.1/01.1/II/2020 08 Februari 2021

Lamp. :
Perihal : **Izin Research / Survey**

Kepada, Yth Pimpinan
Bandar Kopi Medan

Dengan hormat, Dekan Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Medan Area di Medan mengharapkan bantuan saudara kepada mahasiswa kami :


N a m a : AJI BASKORO
N P M : 178320023
Program Studi : MANAJEMEN
Judul : Pengaruh Brand Awareness Dan Perceived Value Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Kasus Bandar Kopi)

Untuk diberi izin Research / Survey di Instansi yang Saudara pimpin selama Satu Bulan. Hal ini dibutuhkan sehubungan dengan tugasnya menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Perguruan Tinggi dengan memenuhi ketentuan dan peraturan administrasi di Instansi / Perusahaan Bapak/Ibu

Dapat kami beritahukan bahwa Research / Survey ini dipergunakan hanya untuk kepentingan ilmiah semata-mata. Kami mohon kiranya diberikan kemudahan dalam pengambilan data yang diperlukan, serta memberikan surat keterangan yang menyatakan telah selesai melakukan penelitian.

Demikian kami sampaikan atas bantuan dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan Bid. Akademik



Teddi Priadi, SE, M.Si

Tembusan :

1. Wakil Rektor Bidang Akademik
2. Kepala LPPM
3. Mahasiswa yang bersangkutan
4. Pertinggal

Nomor : 001/BDRKP-MAR/2021

Medan, 09 Maret 2021

Kepada Yth :

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis
UNIVERSITAS MEDAN AREA
Jl. Kolam No.01
di
Medan

Lampiran : -

Perihal : Selesai Melaksanakan Research/Survey an. Aji Baskoro

Dengan Hormat,

Merujuk pada surat Saudara 1700/FEB.1/01.1/II/2020, tanggal 08 Februari 2021, perihal : Izin Research / Survey, Surat kami Nomor : 001/BDRKP-FEB/2021 pada tanggal 09 Februari 2021 perihal Persetujuan Izin Research/Survey an. Aji Baskoro,

Dengan ini diberitahukan bahwa Mahasiswi an. Aji Baskoro telah selesai melaksanakan Research/Survey yang dilaksanakan mulai tanggal 09 Februari s/d 08 Maret 2021.

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerjasama Saudara kami ucapkan terima kasih.

Hormat kami,



Fakhru Robi Lubis
PEMILIK BANDAR KOPIMEDAN