



Pengaruh Aktualisasi Diri Dan Gaya Hidup *Hangout* Terhadap Keputusan Pembelian Pada Dira Cafe And Pool Ambulu

Cahyo Dani Julianto¹, Sampir Andrean Sukoco²

Prodi Ilmu Administrasi Niaga, Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi Pembangunan Jember,

Corresponding author: Cahyodani001@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history

Received :

Accepted :

Published :

Kata Kunci:

Aktualisasi Diri;

Gaya Hidup *Hangout*;

Keputusan Pembelian.

Keyword:

Self-Actualization;

Hangout Lifestyle;

Purchase Decision.

ABSTRAK

Menganalisis Pengaruh Aktualisasi Diri dan Gaya Hidup Hangout Terhadap Keputusan Pembelian Pada Dira Cafe And Pool Ambulu adalah tujuan atas dilakukannya penelitian ini. Metode kuantitatif yang akan dipakai pada penelitian ini. Pengunjung Dira Cafe and Pool Ambulu adalah populasi pada penelitian. Random sampling merupakan perhitungan penentuan jumlah sampel atas penelitian ini. Didapatkan sejumlah 212 responden dalam penelitian ini yang telah ditentukan perhitungannya. Data primer dijadikan perolehn data atas penelitiannya serta kuesioner sebagai metode pengumpululan data. Hasil penelitian menunjukkan Aktualisasi Diri dan Gaya Hidup Hangout mempunyai pengaruh secara positif dan signifikan terhadap Keputusan Pembelian dengan perolehan nilai $F_{hitung} > \text{nilai } F_{tabel}$ yang mana F_{hitung} sejumlah 76,769 dan F_{tabel} sejumlah 3,04 ($76,769 > 3,04$). Variabel Aktualisasi Diri berpengaruh positif secara parsial serta signifikan terhadap Keputusan Pembelian perolehan nilai signifikansi sebesar $0,033 < 0,05$. Variabel Gaya Hidup Hangout berpengaruh positif secara parsial serta signifikan terhadap Keputusan Pembelian dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$.

ABSTRACT

Analyzing the influence of self-actualization and the hangout lifestyle on purchasing decisions at Dira Cafe and Pool Ambulu is the aim of this research. The quantitative method used in this research. Visitors to Dira Cafe and Pool Ambulu are the population in the study. Random sampling is a calculation for determining the number of samples for this research. There were 212 respondents in this study whose calculations had been determined. Primary data is used to obtain data for research and questionnaires as a data collection method. The research results show that Self-Actualization and the Hangout Lifestyle have a positive and significant influence on Purchasing Decisions with an F valuecount $> F$ valuetable which F count a number of 76,769 and F table a total of 3.04 ($76,769 > 3.04$). The Self-Actualization variable has a partial and significant positive effect on Purchase Decisions, obtaining a significance value of $0.033 < 0.05$. The Hangout Lifestyle variable has a partial and significant positive effect on Purchasing Decisions with a significance value of $0.000 < 0.05$.

PENDAHULUAN

Pertumbuhan perekonomian Indonesia semakin tumbuh ditandai dengan adanya beragam bentuk usaha bisnis (Sofiyanti, Wahyuni, and Widodo 2022). Beragam bisnis yang mempunyai daya tarik serta terlihat terus bermunculan salah satunya ialah bisnis kafe. Kafe sendiri didefinisikan suatu tempat tongkrongan yang populer serta trend mengikuti perkembangan zaman, khususnya pada kalangan muda-mudi. Pada Indonesia suatu bisnis kafe mempunyai pertumbuhan yang cukup pesat, oleh karena itu kafe semestinya dijadikan sebagai bisnis yang cukup memiliki peluang besar pada era modern ini. Dalam kegiatan berbisnis memiliki suatu persaingan yang diharapkan seluruh pemasar untuk melaksanakan kegiatan pemasarannya dengan cukup efektif serta lebih efisiensi lagi (Binti Nur Cholifah 2020). Dalam hal ini suatu upaya pemasar memerlukan suatu skema pemasar yang strategis menyesuaikan pada keperluan pemasaran serta keperluan yang pelanggan inginkan. Adapun perolehan penjualan signifikan meningkat akan membantu usaha tersebut untuk bisa terus tumbuh (Sukoco and Fanani 2022).

Menurut Maslow dalam (Feist and Feist 2017) pengaktualisasian diri diartikan sebagai suatu langkah untuk menjadi diri sendiri serta potensi digunakan semaksimal mungkin, dalam waktu perkembangan aktualisasi diri akan terus meningkat serta tingkatan aktualisasi diri dipastikan berubah atas segi psikologis ke fisiologis. Aktualisasi diri dalam generasi muda bisa melakukan dengan mengikuti berbagai tren ataupun hal yang unik seperti seperti budaya, aliran musik serta lain-lain.

Menurut (Lomboan, Tampi, and Mukuan 2020) Refleksi atas perolehan seseorang pada berbagai aktivitasnya yang ada kaitannya oleh kesukaan, minat, dan suatu opini, terfokus citra pribadi yang terus berganti seiring berjalannya waktu merupakan pengetahuan dari Gaya hidup. Hal ini mempunyai arti bahwa seseorang memiliki hak untuk mengatur segala sesuatu dalam hidupnya sesuai pada keinginannya, baik itu mengikuti tren yang sedang terjadi maupun dengan mengubahnya sesuai dengan kemampuan mereka. Suatu perubahan dari gaya hidup memiliki dampak, kebiasaan makan, dan bagaimana cara melakukan interaksi dengan orang-orang di sekitar adalah faktor yang menarik bagi seseorang untuk memilih kafe.

Dira cafe & pool ambulu ialah suatu usaha cafe yang cukup dikenal di ujung timur kecamatan ambulu tepatnya desa pontang, dimana pada café ini memberikan sebuah nuansa baru yakni pengunjung bisa menikmati hidangan café di atas air atau di dalam kolam renang, dimana kolam tersebut volume air hanya setinggi mata kaki. Pada dira cafe & pool ini juga menyajikan bermacam-macam kuliner yang misalnya aneka kategori kopi, kategori berbagai jus serta ditambah pada kategori minuman lainnya serta menu makanan berat atau ringan ada juga salad buah. Berikut saya tampilkan data pengunjung pada dira *café and poll* pada bulan Januari sampai September tahun 2023.

Tabel 1. Data pengunjung dira café and pool Ambulu

No	Tahun 2023	Pengunjung
1	Januari	750
2	Februari	550
3	Maret	650
4	April	500
5	Mei	400
6	Juni	450
7	Juli	550
8	Agustus	400
9	September	450
Total		4.850

Sumber : *Dira Café And Poll* Ambulu

Dari data tabel 1. yang diperoleh peneliti pada saat wawancara dengan salah satu kepala café. Dari pemaparan tabel bisa diketahui bahwa pengunjung dira cafe & pool pada tahun 2024 dari bulan Januari hingga September terdapat jumlah pengunjung yang fluktuatif. Dalam hal ini tingkat jumlah pengunjung yang fluktuatif menunjukkan kondisi belum memenuhi target perusahaan atau pemilik café, dimana target yang diharakan mengalami kenaikan jumlah penjualan yang signifikan. Oleh karena itu bisa disimpulkan bahwa jumlah pengunjung masih menunjukkan angka yang fluktuatif dan belum menunjukkan angka kenaikan yang signifikan pada dira *cafe & pool* ambulu. Ketertarikan penulis dalam meneliti didasari atas latar belakang di

atas sehingga peneliti ingin meneliti dengan judul “Pengaruh Aktualisasi Diri dan Gaya Hidup *Hangout* Terhadap Keputusan Pembelian Pada Dira *Café And Pool* Ambulu”.

KAJIAN LITERATUR

Aktualisasi Diri

Aktualisasi diri digambarkan menjadi kepentingan ataupun keinginan seseorang guna sebagai pribadi selaras sama kemampuan dan keinginannya (Maslow 2015). Berdasarkan (Salendra, 2014), pengaktualan diri sama dengan kemauan seseorang untuk memperdalam kemampuan pribadi, mengembangkan dan memperoleh hasil maksimal demi kepuasan diri, menjadi diri sendiri dan meningkatkan diri, beserta mencapai puncak perolehan melalui kapabilitas. beserta kapasitas. Hersinta beserta Soepomo (dalam Wijaya et al., 2018) menganggap bahwa aktualisasi diri mengacu pada perasaan seseorang bahwa dia merupakan dirinya bebas serta melakukan hal-hal nan disukainya dengan riang serta sukarela..

Gaya Hidup *Hangout*

(Kotler and Armstrong 2012), mendefinisikan gaya hidup sebagai tatanan hidup seseorang sehari-hari, yang digambarkan melalui tindakan, ketertarikan, beserta keyakinannya. Pada kejadian ini, apabila permasalahannya dikaitkan bersama masyarakat sekitar, maka gaya hidup satu komunitas akan berlainan dengan komunitas lainnya. Gaya hidup sebagai garis besar digambarkan oleh (Setiadi 2019) semacam gaya hidup yang ditandai dengan metode seseorang memakan waktu (tindakan), berbagai hal yang dirasa suka (minat), dan pemikirannya terhadap pribadi sendiri beserta orang lain. dunia sekitar (pandangan).

Keputusan Pembelian

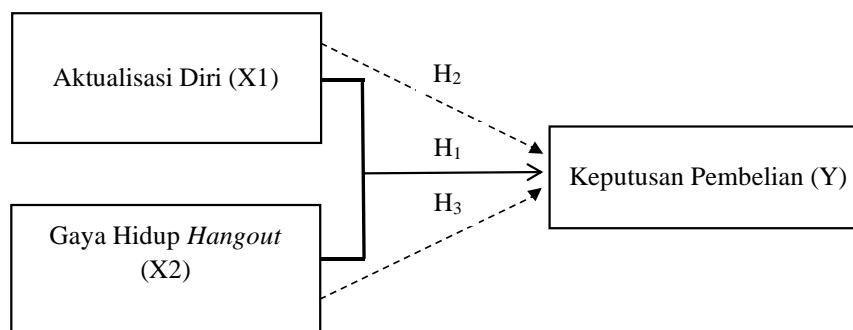
Sejumlah proses dalam melakukan keputusan pembelian sebelum perilaku setelah pembelian diartikan sebagai keputusan pembelian (Yenni 2019). Para pakar (Tjiptono 2012) menyatakan bahwasanya suatu keputusan pembelian yakni sesuatu prosedur yang melibatkan pembeli dalam mengenali persoalan berbelanja suatu penjelasan atau suatu label barang khusus, selanjutnya memperkirakan kemungkinan solusi terhadap permasalahan tertera, yang pada akhirnya menghasilkan keputusan pembelian. (Kotler and Armstrong 2012), mengatakan bahwasanya suatu putusan pembelian merupakan bagian dari metode pembelian konsumen, dimana pembelian sebenarnya akan dilakukan. Selepas konsumen memulai pembelian, selanjutnya memasuki metode pengambilan kepastian konsumen, pada tahap ini konsumen melakukan aksi selanjutnya berlandaskan sejauh mana mereka merasa puas atau tidak puas terhadap pembelian tersebut.

Hipotesis Penelitian

1. H_{a1} = Diduga Aktualisasi Diri dan Gaya Hidup *Hangout* berpengaruh terhadap Keputusan Pembelian.
 H_{01} = Diduga Aktualisasi Diri dan Gaya Hidup *Hangout* tidak berpengaruh terhadap Keputusan Pembelian.
2. H_{a2} = Diduga Aktualisasi Diri berpengaruh terhadap Keputusan Pembelian.
 H_{02} = Diduga Aktualisasi Diri tidak berpengaruh terhadap Keputusan Pembelian.
3. H_{a3} = Diduga Gaya Hidup *Hangout* berpegaruh terhadap Keputusan Pembelian.
 H_{03} = Diduga Gaya Hidup *Hangout* tidak berpegaruh terhadap Keputusan Pembelian.

Kerangka Konseptual

Para pakar (Sugiyono 2022) menyatakan kerangka pemikir atau kerangka konseptual ialah wujud dari strategi konseptual yang ada kaitannya antara teori dengan sejumlah faktor permasalahan yang dianggap penting untuk diselesaikan, oleh karena itu lebih menunjuk dalam tujuan penelitian.



Gambar 1. Kerangka Konseptual

METODOLOGI PENELITIAN

Kuantitatif dipakai dalam penelitian ini sebagai jenis penelitiannya dengan menggunakan SPSS sebagai alat bantu uji statistik. Menurut (Hermawan 2017) mendefinisikan penelitian kuantitatif ialah sebuah penyusunan penelitian ilmiah yang terencana, sistematis serta memiliki struktur pada tiap bagian dan peristiwa, tidak hanya itu sejak awal hingga akhir penelitian memiliki hubungan yang jelas atas berbagai informasi dan pengumpulan data bisa berupa simbol angka ataupun berupa bilangan. Asosiatif digunakan sebagai tipe penelitian dengan tujuan mengetahui hubungan pada variabel nya. Data primer dipakai atas penelitian selanjutnya pengumpulan data memakai cara berupa tebar kuisisioner melalui google form. Pembeli dira café and pool ambulu digunakan atas populasi oleh penelitian ini. Rumus slovin dan muri dipakai dalam menentukan jumlah sampel dan ditemukan perolehan sampel sebanyak 212 responden. Random sampling digunakan sebagai teknik pengambilan sampel atas penelitian ini. Penelitian ini dalam melakukan teknik analisis dibantu dengan aplikasi SPSS 26. Dengan melakukan uji Validitas beserta uji Reliabilitas setelah itu melakukan uji asumsi klasik dipakai untuk memenuhi uji data pada penelitian tersebut. Setelah itu dilakukan uji koefisien determinan, analisis regresi linier berganda, uji f(simultan) dan uji t(parsial) dipakai sebagai teknik analisis pada penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam mencari tahu pantas ataupun tidak suatu pertanyaan atas penelitian maka dilakukan sebuah uji validitas. Pengujian dua sisi dilakukan dalam pengolahan serta angka 0,05 sebagai taraf signifikansi. Penelitian ini memiliki perolehan nilai R tabel sejumlah 0,134 dengan jumlah sampel 212 orang. Apabila r hitung makin tinggi atas r tabel maka dinyatakan item pertanyaan valid/diterima, sebaliknya apabila r hitung makin kecil atas r tabel dikatakan tidak valid pada item pertanyaan tersebut. SPSS 26 dipakai dalam melakukan uji validitas dalam penelitian ini sebagaimana disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Variabel	Item Pertanyaan	r hitung	r tabel	Keterangan
Aktualiasi Diri (X1)	X1.1	0,672	0,134	Valid
	X1.2	0,772	0,134	Valid
	X1.3	0,667	0,134	Valid
	X1.4	0,630	0,134	Valid
Gaya Hidup <i>Hangout</i> (X2)	X2.1	0,460	0,134	Valid
	X2.2	0,654	0,134	Valid
	X2.3	0,746	0,134	Valid
	X2.4	0,721	0,134	Valid
	X2.5	0,689	0,134	Valid
Keputusan Pembelian (Y)	Y1	0,709	0,134	Valid
	Y2	0,819	0,134	Valid
	Y3	0,769	0,134	Valid
	Y4	0,782	0,134	Valid

Sumber:diolahnya data atas peneliti, 2024

Cronbach alpha digunakan sebagai penerapan uji reliabilitas dalam penelitian ini, cronbach alpha dikatakan reliabel jika pengukurannya > 0,6. Suatu variabel dianggap reliabel bila variabel tersebut memperoleh skor lebih dari > 0.60 jika perhitungan didapatkan lebih kecil dinyatakan variabel tidak reliabel sebab skornya < 0,60. Perolehan uji reliabilitas memakai aplikasi SPSS 26 pada penelitian yang sedang dilakukan sebagaimana disajikan dalam Tabel.2 dibawah.

Tabel. 2 Hasil Uji Reliabilitas

No	Variabel	Alpha Hitung	Standart Alpha	Keterangan
1	Aktualisasi Diri	0.623	0,600	Reliabel
2	Gaya Hidup <i>Hangout</i>	0,674	0,600	Reliabel
3	Kinerj Karyawan	0,771	0,600	Reliabel

Sumber:diolahnya data atas peneliti, 2024

Perolehan atas tabel 2 skor angka cronbach alpha seluruh variable memperoleh nilai makin tinggi atas 0,60. Sehingga keseluruhan variabel atas penelitian tersebut dinyatakan reliabel sebab nilai Cronbach Alpha pada seluruh variabel melebihi standar sehingga dapat dikatakan layak dipakai untuk melakukan pengukuran atas variable penelitian. Suatu teknik pengujian tujuannya mengukur apakah data yang dimiliki peneliti berdistribusi normal sehingga bisa digunakan pada statistik parametrik merupakan Uji normalitas. Berikut hasil uji dalam tabel 3 atas perolehan dengan pendekatan Kolmogorow - Smirnov.

**Tabel. 3 Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		212
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.00386917
Most Extreme Differences	Absolute	.061
	Positive	.052
	Negative	-.061
Test Statistic		.061
Asymp. Sig. (2-tailed)		.057 ^c

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

Sumber: diolahnya data atas peneliti, 2024

Perolehan pada tabel diatas dapat dinyatakan bahwasanya perolehan Asymp. Sig. (2-tailed) hasil uji normalitas dalam penelitian ini pada variable aktualisasi diri dan variabel gaya hidup hangout terhadap keputusan pembelian diperoleh angka sejumlah 0,057 perolehan ini makin tinggi atas 0.05, sehingga bisa dibentuk simpulan bahwasanya diperoleh distribusi yang normal pada penelitian ini.

Heterokedasitas suatu uji bertujuan melakukan uji apakah pada model regresi menunjukkan hasil variance tidak samakah pada satu amatan resydual oleh amatan lainnya, apabila variance dalam residual satu amatan dalam amatan lain setara, sehingga dapat dinyatakan homokedastisitas, sebaliknya jika terdapat perbedaan pada nilai dinyatakan terdapat gejala heteroskedastisitas. Berikut Perolehan uji dari tabel 4.

**Tabel 4. Hasil Uji Heterokedasitas
Coefficients^a**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.571	.348		1.640	.103
	Aktualiasi_Diri	.011	.017	.045	.636	.525
	Gaya_Hidup_Hangout	.004	.014	.022	.314	.754

a. Dependent Variable: ABRESID

Sumber:diolahnya data atas peneliti, 2024

Diketahui perolehan atas pengujian glejser memakai SPSS 26, didapatkan perolehan signifikansi pada aktualisasi diri sejumlah (0.525) selanjtnya pada gaya hidup hangout yakni (0,754). Dari perolehan nilai tersebut didapatkan perolehan nilai lebih tinggi dari angka 0,05 sebagai taraf signifikansinya. Sehingga atas perolehan tersebut bisa dibentuk simpulan bahwasanya regresi bebas atas gejala heteroskedastisitas. Pengujian multikolinieritas ialah pengujian yang memiliki tujuannya menentukan model regresi apakah terbentuk melalui korelasi yang sempurna atau tinggi pada tiap variabel independen. Perhitungan atas uji multikolinieritas bisa melihat dalam Tabel 5

Tabel 5. Hasil Uji Multikolinieritas

No	Variabel	Nilai Tolerance	Nilai VIF
1	Aktualisasi Diri	,933	1,071
2	Gaya Hidup <i>Hangout</i>	,933	1,071

Sumber:diolahnya data atas peneliti, 2024

Perolehan dari hasil uji SPSS 26, diketahui jika perolehan VIF < 10 serta perolehan tolerance > 0,10 sehingga dikatakan tidak terdapat gejala multikolinieritas. Dari perolehan pengujian didapatkan hasil VIF tiap-tiap variabel sebesar 1,071 tiap-tiap nilai VIF kurang dari angka 10. Selain itu, perolehan tolerance tiap-tiap variabel sebesar 0,933. Perolehan tersebut terlalu tinggi atas batas signifikansi 0.1. Sehingga, bisa ditarik kesimpulan bahwasanya tidak terjadinya gejala multikolinieritas, oleh karenaitu variabel pada penelitian dapat dikatakan baik.

Nilai R² pada penelitian yang sedang dilakukan dipakai guna mengetahui seberapa baik modelregresi menjelaskan variabel independen aktualisasi diri serta gaya hidup hangout terhadap variabel dependen yakni keputusan pembelian. Perolehan uji koefisien determinasi ditunjukkan dalam Tabel 6.

**Tabel 6. Hasil Uji R²
Model Summary^b**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.648 ^a	.419	.414	1.00866

a. Predictors: (Constant), Gaya_Hidup_Hangout, Aktualiasi_Diri

b. Dependent Variable: Keputusan_Pembelian

Sumber:diolahnya data atas peneliti, 2024

Perolehan pengujian determinasi tersebut dapat di simpulkan bahwasanya hasil dari R² sejumlah 0.419 bisa dikatakan 41,9%. Perolehan tersebut dapat diasumsikan bahwasanya terdapat pengaruh secara simultan pada variabel independen sebanyak 41,9% pada variabel depedendent. Sebaliknya terdapat sisa nilai sejumlah 58,1% yang mana terpengaruhi angka atas variabel yang tidak diuji pada penelitian ini. Diterapkannya pengujian regresi linier guna mendalami terdapatkah suatu pengaruh antar aktualisasi diri (x1) dan gaya hidup hangout (x2) terhadap keputusan pembelian (y) di Dira Cafe and Pool Ambulu. Berdasarkan perolehan perhitungan dengan dibantu program SPSS, berikut disajikan dalam tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Analisis Regresi Linier Berganda

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	9,124	,643		14,179	,000		
	Aktualisasi Diri	,065	,031	,114	2,095	,033	,933	1,071
	Gaya_Hidup	,284	,025	,609	11,154	,000	,933	1,071

a Dependent Variable: Keputusan_Pembelian

Sumber:diolahnya data atas peneliti, 2024

Perolehan atas uji regresi linier berganda berikut dapat dibuatkan model regresinya:

$$Y : 9,124 + 0,065 X1 + 0,284 X2 + 0,643$$

Persamaan linier diatas bisa dijabarkan sebagai berikut:

- a) Perolehan Konstanta yakni 9,124 angka konstanta sebesar 9,124 artinya menunjukkan bahwasanya perolehan estimasi dari keputusan pembelian konsumen Dira Café and Pool Ambulu dalam hal ini kalau variabel independen yaitu aktualisasi diri serta gaya hidup hangout ditiadakan, dalam hal ini dapat dikatakan keputusan pembelian memberikan perolehan hasil estimasi sebanyak 9,124.
- b) Perolehan koefisien variabel aktualisasi diri (X1) = 0,065 Angka variabel aktualisasi diri bernilai positif yakni 0,065, dalam hal ini memperlihatkan bahwasanya apabila aktualisasi diri naik sebanyak satu satuan selanjutnya keputusan pembelian dipastikan memperoleh tingkatan sebanyak 0,065 satuan. Artinya semakin bagus aktualisasi diri kemudian semakin besar pula keputusan pembelian yang dilakukan pembeli.
- c) Angka koefisien variabel gaya hidup hangout (X2) = 0,284 Angka koefisien positif variabel gaya hidup hangout sejumlah 0,284 maka memperlihatkan bila variabel gaya hidup hangout meningkat sejumlah satu satuan lalu keputusan pembelian dipastikan bertambah sebanyak 0,284 satuan. Oleh karena itu, gaya hidup hangout semakin tinggi maka dipastikan tinggi pula keputusan pembelian yang dilakukan pembeli pada Dira Café dan Pool Ambulu.

Pengujian f diterapkan guna mencari tahu apakah seluruh variable independen dilibatkan pada model mempunyai pengaruh secara simultan. Jika $< 0,05$ sebagai taraf signifikan dan $F \text{ hitung} > F \text{ tabel}$ sehingga dapat dinyatakan H_a bisa diterima. Sebanyak 212 sampel sebagai f tabel dan ditemukan F tabel dengan nilai 3,04.

Tabel 8. Hasil Uji F

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	153.538	2	76.769	75.456	.000 ^b
	Residual	212.636	209	1.017		
	Total	366.174	211			

a. Dependent Variable: Keputusan_Pembelian

b. Predictors: (Constant), Gaya_Hidup_Hangout, Aktualiasi_Diri

Sumber: diolahnya data atas peneliti, 2024

Dari perolehan pengujian diatas didapatkan angka sejumlah 75,456 nilai tersebut lebih tinggi dari f tabel sejumlah 3.04 serta terdapat signifikan angka lebih rendah atas 0,05 sebagai taraf signifikan ($0.000 < 0,05$) oleh karena itu H_a diterima serta H_0 ditolak, dalam pengujian tersebut terdapat simpulan bahwasanya variable aktualisasi diri dan gaya hidup hangour berpengaruh terhadap keputusan pembelian di Dira Café and Pool Ambulu.

Kebenaran atas hipotesis pada penelitian ini dilakukan sebuah uji dengan memakai uji parsial. Taraf signifikan dijadikan acuan pada pengujian ini dengan dihasilkan atas perolehan kurang dari 0.05 sehingga hipotesis dinyatakan diterima, apabila pada taraf signifikansi perolehan angka makin tinggi atas 0.05 dinyatakan hipotesis ditolak. Perolehan Output SPSS bisa melihat dalam Tabel dibawah.

Tabel 9. Hasil Uji T

Model		Coefficients ^a						
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	9,124	,643		14,179	,000		
	Aktualisasi_Diri	,065	,031	,114	2,095	,033	,933	1,071
	Gaya_Hidup	,284	,025	,609	11,154	,000	,933	1,071

a Dependent Variable: Keputusan_Pembelian

Sumber:diolahnya data atas peneliti, 2024

Perolehan dari tabel uji t bisa dijabarkan bahwasanya:

- a) Perolehan t_{hitung} atas variabel aktualisasi diri (X1) adalah 2,195 serta perolehan t_{tabel} sejumlah 1,971. Sehingga perolehan atas t_{hitung} ($2,095 > t_{tabel}$ (1,971) beserta didukung atas nilai signifikan lebih rendah pada taraf batas ($0,033 < 0,05$). Dalam hal ini bisa dijabarkan bahwasanya H_1 diterima serta H_0 ditolak. Oleh karena itu didapatkan simpulan bahwa variable aktualisasi diri (X1) dengan parsial signifikan berpengaruh terhadap terhadap keputusan pembelian.
- b) Perolehan t_{hitung} atas variabel aktualisasi diri (X1) adalah 11,154 serta perolehan t_{tabel} sejumlah 1,971. Sehingga perolehan atas t_{hitung} ($11,154 > t_{tabel}$ (1,971) beserta didukung atas nilai signifikan lebih rendah pada taraf batas ($0,000 < 0,05$). Dalam hal ini bisa dijabarkan bahwasanya H_1 diterima serta H_0 ditolak. Oleh karena itu didapatkan simpulan bahwa variable gaya hidup *hangout* (X1) dengan parsial signifikan berpengaruh terhadap terhadap keputusan pembelian.

Pengaruh Antara Aktualisasi Diri dan Gaya Hidup Hangout Secara Simultan Terhadap Keputusan Pembelian

Bersumber atas perolehan uji f dalam penelitian ini atas variabel Aktualisasi Diri serta Gaya Hidup *Hangout* menunjukkan angka yang signifikan pada penelitian ini didukung oleh angka hasil uji sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga memiliki arti signifikan beserta f_{hitung} memiliki nilai semakin tinggi atas f_{tabel} , setelah itu perolehan f_{hitung} sebesar 76,769 dan perolehan f_{tabel} 3 04. Sehingga uji f perolehan akhir pada penelitian ini dinyatakan Aktualisasi Diri dan Gaya Hidup *Hangout* berpengaruh terhadap Keputusan Pembelian, dalam ha ini hipotesis pertama (H_{a1}) dinyatakan valid. Perolehan penelitian tersebut sejalan dengan (Oktarina and Andrianingsih 2021) pada penelitian ini menunjukkan hasil bahwasanya variable aktualisasi diri dan variable gaya hidup *hangout* memiliki pengaruh terhadap variable keputusan pembelian pada cafe ramio sumenep.

Pengaruh Aktualisasi Diri Terhadap Keputusan Pembelian

Aktualisasi diri sebagai variabel (X1) dalam hasil Uji Parsial/Uji t memperoleh nilai 0,033 dan perhitungan signifikan kurang atas 0,05 ($0,033 < 0,05$) Angka tersebut dinyatakan signifikan serta didukung atas t_{hitung} 2,489 lebih besar dari t_{tabel} 1,971 ($2,489 > 1,971$). Oleh karena itu terdapat simpulan bahwasanya variable aktualisasi diri memiliki pengaruh terhadap variable keputusan pembelian, perolehan tersebut dapat dinyatakan hipotesis kedua (H_{a2}) valid/diterima. Penyebaran kuesioner atas pembeli di cafe and pool didapatkan perolehan hasil bahwasanya, konsumen/pembeli yang berkunjung ke cafe and pool ambulu selain bertujuan menikmati seluruh hidangan menu yang disajikan juga untuk pemenuhan dalam kebutuhan aktualisasi. Penelitian ini selaras pada penelitian yang dibawakan oleh (Widiyanti and Harti 2021) penelitian ini menunjukkan hasil bahwasanya aktualisasi diri berpengaruh terhadap keputusan pembelian pada kedai kopi kekinian surabaya.

Pengaruh Gaya Hidup Hangout Terhadap Keputusan Pembelian

Gaya hidup *hangout* sebagai variabel (X2) signifikansi atas Uji Parsial/Uji t dengan hasil $0,000$ pada taraf $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$) perolehan atas perhitungan dinyatakan signifikan dengan didukung nilai t hitung sejumlah 11,154 makin tinggi dari t_{tabel} 1,971 ($11,154 > 1,971$). Maka gaya hidup *hangout* terdapat simpulan sebagai variabel (X2) yang berpengaruh terhadap keputusan pembelian (Y), maka bisa dinyatakan hipotesis ketiga (H_{a3}) valid. Pada penelitian ini gaya hidup *hangout* atas keputusan pembelian mempunyai pengaruh yang signifikan. Pembeli tentu mengeluarkan insentif tersendiri untuk membayar suatu produk bila mereka menegakkan ataupun mendalami gaya hidup tertentu. Dalam hal ini di cafe and pool bisa beradaptasi dengan gaya hidup yang modern dan terus mengalami perubahan, oleh karena itu objek ini tetap bisa populer dan memiliki masa waktu yang cukup panjang. Penelitian di cafe and pool ini selaras penelitian lain yang diteliti oleh (Aulia and Zainarti 2023) penelitian ini juga menunjukkan hasil bahwa gaya hidup *hangout* atas keputusan pembelian memiliki pengaruh yang signifikan.

KESIMPULAN

Perolehan dari analisis yang telah dilakukan atas penelitian ini terkait Aktualisasi diri dan Gaya hidup *hangout* terhadap Keputusan pembelian di cafe and pool ambulu, didapatkan kesimpulan yang disajikan sebagai berikut: Secara simultan memiliki pengaruh yang signifikan atas variabel Aktualisasi diri dan Gaya hidup *hangout* terhadap keputusan pembelian pada Dira Cafe and Pool Ambulu. Berpengaruh signifikan pada penelitian yang sedang diteliti didukung oleh angka hasil uji sejumlah $0,000 < 0,05$ dinyatakan signifikan, selanjutnya bisa melihat pada angka f_{hitung} memiliki nilai lebih tinggi dari f_{tabel} , dimana perolehan f_{hitung} sebesar 76,769 dan perolehan f_{tabel} 3, 04 ($76,769 > 3,04$). Secara parsial Aktualisasi diri terhadap Keputusan pembelian pada Dira Cafe and Pool Ambulu memiliki pengaruh yang signifikan. Berpengaruh signifikan

dalam penelitian ini didukung atas hasil uji parsial yang nilainya berjumlah 0,033 beserta batas signifikan $< 0,05$ ($0,033 < 0,05$) perolehan angka tersebut dinyatakan signifikan, selanjutnya didukung juga atas t_{hitung} 2,489 lebih besar dari t_{tabel} 1,971 ($2,489 > 1,971$). Secara parsial Gaya hidup *hangout* terhadap Keputusan pembelian pengaruh yang signifikan. Signifikan pada variabel ini didukung oleh hasil uji parsial dengan hasil 0,000 pada taraf signifikan $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$) perolehan tersebut dinyatakan signifikan dengan didukung nilai t_{hitung} sejumlah 11,154 lebih besar dari t_{tabel} 1,971 ($11,154 > 1,971$).

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, Windi, and Zainarti Zainarti. 2023. "Pengaruh Aktualisasi Diri Dan Gaya Hidup Hangout Terhadap Keputusan Pembelian Di Kalamera Coffee Space Pada Generasi Milenial Kota Medan." *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama* 8(2):719–34.
- Binti Nur Cholifah. 2020. "Strategi Promosi Dalam Meningkatkan Penjualan Jamu Al Qomar (Studi Kasus Di Pondok Pesantren Sunan Kalijaga Pakuncen Patianrowo)." *Jurnal Bisnis Darmajaya* 17(03):44–54.
- Feist, Jess, and Gregory J. Feist. 2017. "Teori Kepribadian." *Jilid 2* 2012.
- Hermawan, Iwan. 2017. "Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif Dan Mixed Method)." *Hidayatul Quran* 200.
- Kotler, Philip, and Gary Armstrong. 2012. "Prinsip-Prinsip Pemasaran." in *Jakarta: Erlangga*.
- Lomboan, Riani, Johny R.Tampi, and Danny D.Mukuan. 2020. "Pengaruh Gaya Hidup Dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Pada Starbucks Manado Town Square." *Productivity* 1(3).
- Maslow, Abraham. 2015. "Maslow's Hierarchy of Needs - A Summary." 21.
- Oktarina, Nur Dita, and Very Andrianingsih. 2021. "Pengaruh self-actualization dan gaya hidup hangout terhadap keputusan pembelian di cafe ramio pada generasi milenial kota sumenep." *Wacana Equilibrium (Jurnal Pemikiran Penelitian Ekonomi)* 9(02).
- Setiadi, Nugroho J. 2019. "Perilaku Konsumen: Konsep Dan Implementasi Untuk Strategi Dan Penelitian Pemasaran." *Jakarta: Kencana* 436.
- Sofiyanti, Dewi Nur, Sri Wahyuni, and Joko Widodo. 2022. "Pengaruh store atmosphere terhadap keputusan pembelian konsumen di cafe and pool ambulu kabupaten jember." *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi Dan Kewirausahaan (JPEAKU)* 2(1).
- Sugiyono. 2022. "Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Alfabeta." *Bandung*.
- Sukoco, Sampir Andrean, and Adilla Septiananda Fanani. 2022. "Analisis Penerapan Direct Marketing Guna Meningkatkan Penjualan Produk Pada Anna Art Gallery." *Majalah Ilmiah Dian Ilmu* 22(1).
- Tjiptono. 2012. "Strategi Pemasaran Edisi III." *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (Mi).
- Widiyanti, Diyah, and Harti Harti. 2021. "Pengaruh self-actualization dan gaya hidup hangout terhadap keputusan pembelian di kedai kopi kekinian pada generasi milenial surabaya." *Jurnal Manajemen Pemasaran* 15(1). 50-60.
- Wijaya, D. Nata, Sunarti, and Edriana Pangestuti. 2018. "Pengaruh Gaya Hidup Dan Motivasi Terhadap Keputusan Pembelian (Survei Pada Konsumen Starbucks, Kota Malang)." *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)* 55(2).
- Yenni, Arfah. 2019. "Keputusan Pembelian Produk." *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* 7(2):107–15.