

## Tingkat Keamanan dan Kemudahan Transaksi pada Toko *Offline* Terhadap Keputusan Pembelian *Action Figure Original*

Mahatmana Krisna Herduna Putra<sup>1</sup>

Destina Paningrum, SE., MM<sup>2</sup>

Rusnandari Retno Cahyani, SE., M.Si<sup>3</sup>

<sup>3</sup>Corresponding author: rusnandarirc@gmail.com

<sup>1,2,3</sup>*Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni, Universitas Sahid Surakarta*

### ABSTRACT

Security and ease of transactions is one of the factors that play a role in influencing purchasing decisions. The development of an increasingly modern era encourages the creation of a new transaction system that can be used easily, but with a level of security that is not fully guaranteed.

The method used in this research is descriptive quantitative by collecting data using a digital questionnaire, namely Google Form, to collectors of Original Action Figures in the Residency of Surakarta. The variables used in this study are the level of security (X1) and the level of convenience (X2) as independent variables and purchasing decisions (Y) as the dependent variable. The results of this study prove that the level of security and ease of transactions at offline stores partially and simultaneously influences purchasing decisions.

**Keywords:** Security Level, Ease Level, Purchase Decision, Offline Store, Original Action Figure.

### ABSTRAK

Keamanan dan kemudahan transaksi merupakan salah satu faktor yang berperan dalam mempengaruhi keputusan pembelian. Perkembangan jaman yang semakin modern mendorong terciptanya sistem transaksi yang baru serta dapat digunakan dengan mudah, namun dengan tingkat keamanan yang belum terjamin sepenuhnya.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif dengan melakukan pengumpulan data menggunakan kuesioner *digital* yaitu *Google Form* kepada kolektor *Action Figure Original* di Karesidenan Surakarta. Variabel yang digunakan pada penelitian ini adalah tingkat keamanan (X1) dan tingkat kemudahan (X2) sebagai variabel independen serta keputusan pembelian (Y) sebagai variabel dependen. Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa tingkat keamanan dan kemudahan transaksi pada toko *offline* berpengaruh secara parsial dan simultan terhadap keputusan pembelian.

**Kata Kunci :** Tingkat Keamanan, Tingkat Kemudahan, Keputusan Pembelian, Toko *Offline*, *Action Figure Original*.

### Info Artikel

Sejarah Artikel:  
Diterima Januari 2022  
Disetujui Januari 2022  
Dipublikasikan 4 Februari 2022

## PENDAHULUAN

Konsumen memiliki prioritas berbelanja yang berbeda-beda berdasarkan kondisi perekonomian dan kebutuhannya. Konsumen di Indonesia lebih cenderung konsumtif untuk melakukan pembelian kebutuhannya tanpa memperhatikan prioritas kegunaannya. Pada tahun 2019, masyarakat di Indonesia lebih sering melakukan kegiatan pembelian kebutuhan bahan makanan pada toko offline. Perkembangan teknologi era modern seperti saat ini selain mendukung terciptanya sistem promosi dan transaksi yang mudah, juga ikut serta mendukung adanya akulturasi dengan budaya luar. Barang-barang impor yang telah masuk di Indonesia sangatlah banyak, hal ini tentunya akan membawa masyarakat pada berbagai macam pilihan yang dapat mereka beli. Sebagai contoh dari barang impor tersebut adalah Action Figure yang didistribusikan dari Jepang dan China. Banyaknya peminat Action Figure memberikan dampak pada meningkatnya permintaan akan Action Figure, di Indonesia telah memiliki beberapa toko fisik yang menjual Action Figure Original. Salah satu toko offline yang terbesar adalah Multi Toys yang telah memiliki beberapa cabang di Indonesia, sedangkan contoh toko offline yang berada di Kota Surakarta yaitu Bunraku Hobby Shop yang beralamat di Jebres.

Peneliti memilih judul tersebut karena masih banyaknya kasus penipuan yang terjadi saat membeli Action Figure Original melalui toko online. Peneliti berpikir bahwa apabila dalam toko online masih terdapat penipuan, seharusnya kolektor Action Figure Original membeli produk tersebut pada toko offline saja sehingga lebih aman, namun yang menjadi permasalahan adalah masih kurangnya jumlah toko-toko offline yang menjual Action Figure Original sehingga para kolektor akan lebih sulit untuk menjangkau dan menemukan toko offline tersebut. Maka dalam penelitian ini akan meneliti mengenai keputusan pembelian seorang konsumen untuk membeli dan mendapatkan Action Figure tersebut melalui toko offline dengan memperhatikan indikator penting yang dapat mempengaruhi keputusan pembelian, adapun indikatornya adalah tingkat keamanan dan kemudahan dalam bertransaksi.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah tingkat keamanan pada toko offline berpengaruh terhadap keputusan pembelian Action Figure Original di Karesidenan Surakarta?.
2. Apakah kemudahan transaksi pada toko offline berpengaruh terhadap keputusan pembelian Action Figure Original di Karesidenan Surakarta?.
3. Apakah tingkat keamanan dan kemudahan transaksi pada toko offline berpengaruh secara bersamaan terhadap keputusan pembelian Action Figure Original di Karesidenan Surakarta?.

## Teori Perilaku Konsumen

Perilaku konsumen merupakan proses yang dilalui seorang konsumen ketika mencari, membeli, menggunakan, mengevaluasi konsumsi produk dan jasa, dan melakukan tindakan, serta ide yang diharapkan. untuk direalisasikan. Perilaku konsumen menggambarkan individu yang memutuskan untuk menggunakan sumber daya yang tersedia (waktu, uang, dan energi) untuk membeli barang yang berhubungan dengan konsumsi.

## Teori Keputusan Pembelian

Kotler & Armstrong (2012:188) menjelaskan bahwa keputusan pembelian merupakan sebuah tahap dalam proses pengambilan keputusan pembeli di mana konsumen akan benar-benar membeli. Pendapat lain ikut dikemukakan oleh Schiffman dan Kanuk dalam Sangadji (2013:120) yang mendefinisikan keputusan pembelian adalah sebagai pilihan dari dua atau lebih alternatif pilihan. Pendapat para ahli tersebut dapat ditarik sebuah kesimpulan yang menjelaskan bahwa keputusan pembelian merupakan cara berpikir seseorang yang mendapatkan berbagai macam pilihan untuk mencapai suatu keputusan pembelian.

### Teori Keamanan

Menurut Mauludiyahwati (2017:22-23) keamanan merupakan bagaimana cara untuk mencegah penipuan atau mendeteksi dini adanya indikasi penipuan di sebuah transaksi. Teori ini menjadi alasan pendukung peneliti untuk meneliti sejauh mana konsep keamanan dapat menentukan keputusan pembelian kolektor *Action Figure Original* melalui toko *offline* dikarenakan masih banyaknya penipuan yang terjadi pada toko *online*, sehingga kolektor sangat menginginkan sistem bertransaksi yang aman.

### Teori Kemudahan

Menurut Davis dalam Damasta (2018:3) pengertian kemudahan merupakan persepsi seseorang yang tidak direpotkan dengan berbagai kegiatan lain dalam melakukan transaksi. Semakin mudah sistem transaksinya maka akan memberikan rasa nyaman sehingga akan dapat mempengaruhi keputusan pembelian. Maka dari itu, semua toko *offline* diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi kolektor *Action Figure Original* dalam bertransaksi, serta dapat diambil sebuah hipotesis bahwa kebutuhan akan kemudahan dalam bertransaksi akan memberikan dampak atau mempengaruhi perilaku seseorang dalam menentukan keputusan pembelian.

### Perbedaan Belanja *Online* dan *Offline*

Belanja *online* merupakan sebuah kegiatan transaksi dengan adanya salah satu perbedaan waktu dan tempat yang dapat diakses melalui internet, sedangkan belanja *offline* merupakan kegiatan belanja yang dilakukan dengan cara mendatangi sebuah toko lalu melakukan proses pembayaran ditempat. Berikut merupakan tabel perbedaan belanja melalui toko *offline*/konvensional dengan belanja *online* menurut (Lohse dan Spiller dalam Rahmawati, 2013:6).

Tabel 1. Perbedaan Belanja Toko *Offline* dan *Online*

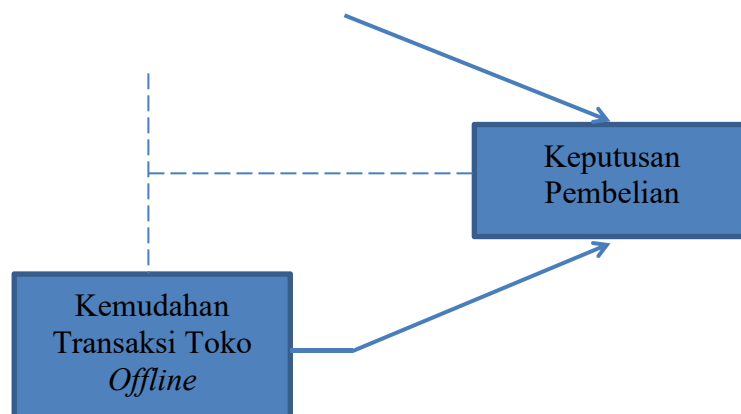
| Belanja <i>Offline</i>    | Belanja <i>Online</i>                                                                                        |
|---------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Adanya penjaga toko.      | Deskripsi produk, halaman informasi, layanan pengiriman, fungsi pencarian dan fungsi via telepon atau email. |
| Etalase toko.             | Halaman rumah website.                                                                                       |
| Tata letak toko.          | Penggunaan gambar dan fungsi-fungsi pendukung lainnya.                                                       |
| Jumlah lantai dalam toko. | Struktur hierarki pada toko.                                                                                 |
| Rak toko.                 | Produk disusun secara hierarkis.                                                                             |
| Kasir.                    | Keranjang belanja.                                                                                           |

### Pengertian *Action Figure* Menurut Para Ahli

Menurut Sayono (2013:1) *Action Figure* adalah karakter berupa mainan yang memiliki pose serta terbuat dari plastik atau bahan lain yang seringkali dibuat berdasarkan karakter dalam film, komik, *video game*, atau acara televisi. Kemunculan berbagai macam anime yang sangat populer kemudian membuat perusahaan-perusahaan besar seperti *Bandai*, *Megahouse*, *Banpresto*, *Good Smile Company*, *AGP*, dan *Square-Enix* tertarik untuk mengembangkan *Action Figure* berdasarkan anime.

### Kerangka Pemikiran

Tingkat  
Keamanan Toko  
*Offline*



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

Keterangan

- = Memberikan pengaruh secara simultan  
—————> = Memberikan pengaruh secara parsial

### Hipotesis Penelitian

Sebagai dasar pembuatan hipotesis, peneliti menggunakan beberapa penelitian terdahulu sebagai bahan acuan untuk menentukan hipotesis peneliti.

a. Tingkat Keamanan pada Toko *Offline*

Penelitian yang disusun oleh Faris Nur Rohman dan Hendri Hermawan Nugraha(2018) dengan judul “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keputusan Pembelian Konsumen pada Swalayan Mikro di Kota Semarang” memiliki kesimpulan yang menyatakan bahwa variasi produk menjadi faktor paling dominan dalam menentukan keputusan pembelian di Swalayan tersebut serta keamanan lokasi yang dinilai baik maka akan meningkatkan keputusan pembelian konsumen. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka peneliti menyusun sebuah hipotesis penelitian sebagai berikut.

**H1 : Terdapat pengaruh tingkat keamanan pada toko *offline* terhadap keputusan pembelian *Action Figure Original* di Karesidenan Surakarta.**

b. Kemudahan Transaksi pada Toko *Offline*

Penelitian yang disusun oleh Munda, FN (2019) dengan judul “Pengaruh Pembelian *Online* dan *Offline* Terhadap Keputusan Pembelian dengan Minat Sebagai Variabel *Intervening* (Studi Kasus pada 3*Second* Yogyakarta)” memiliki kesimpulan bahwa dari hasil pengolahan data dan hipotesis awal terjadi kecocokan, yakni variabel pembelian secara *online* dan *offline* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat pembelian dan keputusan pembelian oleh konsumen. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka peneliti menyusun sebuah hipotesis penelitian sebagai berikut.

**H2 : Terdapat pengaruh tingkat kemudahan transaksi pada toko *offline* terhadap keputusan pembelian *Action Figure Original* di Karesidenan Surakarta.**

c. Tingkat Keamanan dan Kemudahan Transaksi pada Toko *Offline*

Penelitian yang disusun oleh Munda, FN (2019) dengan judul “Pengaruh

Pembelian *Online* dan *Offline* Terhadap Keputusan Pembelian dengan Minat Sebagai Variabel *Intervening* (Studi Kasus pada *3Second* Yogyakarta)” memiliki kesimpulan bahwa dari hasil pengolahan data dan hipotesis awal terjadi kecocokan, yakni variabel pembelian secara *online* dan *offline* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat pembelian dan keputusan pembelian oleh konsumen.

**H3 : Terdapat pengaruh tingkat keamanan dan kemudahan transaksi pada toko *offline* terhadap keputusan pembelian *Action Figure Original* di Karesidenan Surakarta.**

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis dan lokasi Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif, dikatakan kuantitatif karena dalam penelitian ini menggunakan sistem penyebaran kuesioner. Serta disebut deskriptif karena hasil perhitungan kuesioner yang didapatkan setelah melakukan pengolahan data selanjutnya akan dijabarkan. Lokasi penelitian ini adalah Karesidenan Surakarta yang mencakup Kota Surakarta, Kabupaten Karanganyar, Kabupaten Sragen, Kabupaten Wonogiri, Kabupaten Sukoharjo, Kabupaten Klaten, Kabupaten Boyolali.

### **Populasi dan Sampel**

Dalam penelitian ini populasi yang diambil oleh peneliti merupakan seluruh kolektor di Karesidenan Surakarta. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh kolektor di Karesidenan Surakarta. yang pernah melakukan transaksi pembelian *Action Figure* secara *offline*.

### **Teknik Pengambilan Sampel**

Dalam penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner sebagai teknik pengambilan sampelnya. Menurut Riduwan dalam Tanujaya (2017:93) pengertian dari teknik pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data

### **Pengujian Instrumen**

#### **Uji Validitas**

Menurut Hadi dalam Ardhiyanti (2016:60) uji validitas merupakan instrumen yang digunakan untuk mengukur ketepatan agar dapat mencerminkan variabel-variabel yang diukur. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji validitas dengan bantuan program SPSS 24. Pengujian dalam penelitian ini menggunakan tingkat signifikansi 5% dengan kriteria pengujian bila nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel maka disimpulkan butir pertanyaan valid, sebaliknya jika nilai  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel maka butir pertanyaan akan dinyatakan tidak valid.

#### **Uji Reliabilitas**

Menurut Arikunto dalam Suharsimi (2013:221) uji reliabilitas mengartikan bahwa suatu instrumen akan dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data apabila instrumen tersebut sudah baik. Hasil ukur dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama akan memperoleh hasil yang cenderung sama.

### **Analisis Deskriptif**

Menurut Sugiyono (2014:21) metode analisis deskriptif adalah suatu sistem

statistik yang mempunyai fungsi menganalisis data dengan mendeskripsikan data tertentu yang telah dikumpulkan, tanpa bermaksud membuat kesimpulan umum atau generalisasi tentang analisis regresi.

#### **Uji Asumsi Klasik**

##### **Uji Normalitas Data**

Menurut Sugiyono dan Susanto (2015:321) uji normalitas digunakan untuk mengetahui dan mengevaluasi apakah variabel bebas dengan variabel terikat mempunyai distribusi normal.

##### **Uji Multikolinearitas**

Menurut Ghazali (2016:103) uji multikolinearitas merupakan suatu pengujian untuk mengetahui adanya korelasi antara variabel bebas atau independen pada model regresi.

##### **Uji Heteroskedastisitas**

Menurut Rumiaty (2017:40-41) uji heteroskedastisitas dirancang untuk menguji model regresi adakah perbedaan varians antara residual satu pengamatan dengan pengamatan lainnya. Jika variansnya berbeda, maka disebut heteroskedastisitas.

#### **Pengujian Hipotesis**

##### **Analisis Regresi**

Gujarti dalam Sarwono (2012:181) menjelaskan bahwa analisis regresi digunakan sebagai kajian terhadap hubungan satu variabel yang disebut variabel yang diterangkan dengan satu atau dua variabel yang menerangkan. Analisis ini digunakan untuk mengestimasi nilai variabel prediktor X terhadap variabel Y.

##### **Uji T**

Menurut Sugiyono (2013:250) uji T dimaksudkan untuk mengetahui tingkat signifikansi pengaruh masing-masing variabel bebas terhadap variabel terkait dengan asumsi variabel bebas yang lain tidak berubah.

##### **Uji F**

Menurut Sugiyono (2012:192) uji F ditujukan untuk menguji signifikansi koefisien korelasi berganda seberapa kuat hubungan variabel terikat secara bersamaan (simultan)

##### **Koefisien Determinasi**

Menurut Kuncoro (2013:240) uji koefisien korelasi berfungsi untuk mengukur tingkat hubungan linier variabel bebas yang diteliti terhadap variabel terikat. Rumus nilai koefisien determinasi yaitu  $0 < R^2 < 1$ . Apabila nilai  $R^2$  kecil, artinya kemampuan variabel bebas dalam menjalankan variabel terikat sangat terbatas.

#### **HASIL PENELITIAN**

##### **Karakteristik Responden**

##### **Usia Responden**

Dari data usia yang telah didapatkan dari 119 responden kolektor *Action Figure Original* di Karesidenan Surakarta, menunjukkan bahwa terdapat 8 responden

yang berusia < 17 tahun (6,7 %), 31 responden berusia 18-25 tahun (26,1 %), 27 responden berusia 26-30 tahun (22,7 %), 31 responden berusia 31-35 tahun (26,1 %) dan 22 responden yang berusia > 35 tahun (18,5 %).

### Jenis Kelamin Responden

Dari data jenis kelamin yang telah didapatkan menunjukkan bahwa dari 119 responden terdapat 115 responden yang berjenis kelamin laki-laki (96,6 %) dan 4 responden berjenis kelamin perempuan (3,4 %).

### Domisili Responden

Data domisili menunjukkan bahwa dari 119 responden terdapat 11 responden berasal dari Kabupaten Boyolali (9,2 %), 23 responden berasal dari Kabupaten Karanganyar (19,3 %), 8 responden berasal dari Kabupaten Klaten (6,7 %), 18 responden berasal dari Kabupaten Sragen (15,1 %), 20 responden berasal dari Kabupaten Sukoharjo (16,8 %), 11 responden berasal dari Kabupaten Wonogiri (9,2 %) dan 28 responden yang berasal dari Kota Surakarta (23,5 %).

### Responden yang Pernah Bertransaksi *Offline*

Dari data yang telah didapatkan menunjukkan bahwa dari 119 responden terdapat 108 responden yang pernah bertransaksi *offline* (90,8 %) dan 11 responden tidak pernah bertransaksi *offline* (9,2 %).

### Deskripsi Variabel yang Diteliti

Berdasarkan hasil pengolahan data, dijelaskan bahwa terdapat 2 variabel yang diteliti yaitu keamanan toko *offline*, kemudahan toko *offline* dan keputusan pembelian. Variabel keamanan toko *offline* memiliki nilai rata-rata sebesar 4,29 yang artinya tingkat kepercayaan responden terhadap keamanan transaksi cukup tinggi. Variabel kemudahan toko *offline* memiliki nilai rata-rata sebesar 3,95 yang berarti responden cenderung setuju dengan setiap butir pernyataan. Variabel keputusan pembelian memiliki nilai rata-rata 4,11 dengan tingkat kecenderungan setuju, terdapat 2 faktor yang paling menentukan keputusan pembelian responden yaitu kemudahan dalam bertransaksi dan *review* dari pengalaman pembelian orang lain.

### Deskripsi Hasil Analisis Data

#### Uji Validitas

Berdasarkan data tabel yang telah diolah oleh peneliti menunjukkan bahwa semua item pernyataan dinyatakan **VALID** karena nilai *r* hitung lebih besar daripada nilai *r* tabel yakni pada angka 0,1891 dengan tingkat signifikansi 0,05 atau 5%. Nilai *r* tabel diperoleh dengan rumus  $df$  (koefisien korelasi) =  $N-2$ , dalam penelitian ini berarti  $108-2 = 106$ .

#### Uji Reliabilitas

Tabel 2. Uji Reliabilitas

| Variabel                           | Nilai Cronbach's Alpha | Keterangan |
|------------------------------------|------------------------|------------|
| Kemanan Toko <i>Offline</i> (X1)   | 0,541                  | Sedang     |
| Kemudahan Toko <i>Offline</i> (X2) | 0,669                  | Kuat       |
| Keputusan Pembelian (Y)            | 0,502                  | Sedang     |

Suatu data dikatakan semakin reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha* suatu variabel lebih besar atau sama dengan 0,600.

## Uji Asumsi Klasik

### Uji Normalitas Data

Tabel 3 Uji Normalitas Data

| <i>Kolmogorov-Smirnov</i> | <i>Asymp.sig</i> | Kriteria | Keterangan           |
|---------------------------|------------------|----------|----------------------|
| 0,704                     | 0,704            | > 0,05   | Terdistribusi Normal |

Berdasarkan data tabel 4.8. menunjukkan bahwa nilai *Asymp.sig* sebesar 0,704 yang dapat disimpulkan nilai *Asymp.sig* lebih besar dari 0,05 maka artinya data tersebut terdistribusi secara normal.

### Uji Multikolinearitas

Tabel 4 Uji Multikolinearitas

| Variabel Independen                | <i>Tolerance</i> | VIF |
|------------------------------------|------------------|-----|
| Keamanan Toko <i>Offline</i> (X1)  | 10               | 08  |
| Kemudahan Toko <i>Offline</i> (X2) | 10               | 08  |

Berdasarkan tabel 4.9. dapat disimpul bahwa semua variabel independen memiliki nilai *Tolerance* > 0,100 dan nilai VIF < 10,00. Maka data dalam penelitian dipastikan tidak terdapat multikolinearitas.

### Uji Heteroskedastisitas

Untuk membuktikan adanya heteroskedastisitas lebih lanjut maka peneliti menggunakan uji *Spearman's Rho* dengan ketentuan apabila nilai *Sig. 2-tailed* > 0,05 artinya tidak terjadi heteroskedastisitas, sedangkan jika nilai *Sig. 2-tailed* < 0,05 artinya terjadi heteroskedastisitas. Data yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Tabel 5 Uji Heteroskedastisitas

| Variabel                           | <i>Sig. 2-tailed</i> | Heteroskedastisitas |
|------------------------------------|----------------------|---------------------|
| Keamanan Toko <i>Offline</i> (X1)  | 0,757                | 0,05                |
| Kemudahan Toko <i>Offline</i> (X2) | 0,278                | 0,05                |

Berdasarkan tabel 4.10 ke 2 variabel independen memiliki nilai *Sig. 2-tailed* > 0,05. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa data tersebut tidak mengalami heteroskedastisitas.

## Pengujian Hipotesis

### Uji T

Tabel 4.11. Uji T

| Variabel                           | <i>Sig.</i> | hitung | Keterangan  |
|------------------------------------|-------------|--------|-------------|
| Keamanan Toko <i>Offline</i> (X1)  | 0,047       | 2,014  | Berpengaruh |
| Kemudahan Toko <i>Offline</i> (X2) | 0,001       | 3,479  | Berpengaruh |

Berdasarkan tabel 4.11. variabel keamanan dan kemudahan toko *offline* memberikan pengaruh secara parsial terhadap variabel dependen yaitu keputusan pembelian. Dikatakan berpengaruh dikarenakan nilai *Sig.* kedua variabel tersebut lebih kecil dari 0,05, serta nilai t hitungnya lebih besar dari nilai t tabel yakni sebesar 1,983.

### Uji F

Berdasarkan hasil uji *f* yang telah dilakukan, terbukti bahwa variabel keamanan dan kemudahan toko *offline* memberikan pengaruh secara simultan terhadap variabel keputusan pembelian. Dikatakan signifikan karena nilai *F* hitung variabel keamanan dan kemudahan toko *offline* adalah 16,696 yang artinya nilai *F* hitung lebih besar daripada nilai *F* tabel sebesar 3,08.

#### Uji Koefisien Determinasi

Berdasarkan data yang telah diperoleh, peneliti menggunakan *Adjusted R Square* dikarenakan adanya 2 variabel independen yang diteliti. Dijelaskan bahwa nilai *Adjusted R Square* adalah 0,227. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa kedua variabel independen tersebut memiliki pengaruh sebesar 22,7% terhadap variabel dependen dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak disebutkan.

#### PENUTUP

##### Simpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Tingkat keamanan toko *offline* memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap variabel keputusan pembelian.
2. Tingkat kemudahan toko *offline* memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap variabel keputusan pembelian.
3. Tingkat keamanan dan tingkat kemudahan toko *offline* memberikan pengaruh secara simultan terhadap variabel keputusan pembelian.
4. Perkembangan bisnis *online* dan semakin bertambahnya *marketplace* tidak menyurutkan bisnis *offline*, dimana terbukti bahwa tingkat keamanan dan tingkat kemudahan baik secara parsial maupun simultan memberikan pengaruh pada keputusan pembelian secara *offline*. Hasil tersebut sesuai dengan penelitian Hidayah (2018) variabel kemudahan memberikan pengaruh positif terhadap keputusan pembelian dan penelitian Hadinata (2014) bahwa yang menarik adalah adanya diskon harga yang ditawarkan, kondisi kemasan yang baik, pelayanan karyawan yang ramah serta lokasi toko yang strategis. Sehingga menunjukkan bahwa Semakin pesatnya bisnis secara *online* dan digital konsumen masih setia dengan pembelian secara *offline* karena keamanan dan kemudahan meskipun barang yang dibeli adalah produk kebutuhan tersier.

##### Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan dalam penyusunan, yaitu antara lain :

1. Penelitian ini hanya terbatas pada survei terkait dengan pendapat kolektor *Action Figure Original* mengenai keamanan dan kemudahan transaksi pada toko *offline*, sehingga tidak mencantumkan variabel lain yang mungkin lebih berpengaruh terhadap keputusan pembelian.
2. Keterbatasan sampel atau responden dalam penelitian hanya sebatas wilayah Karesidenan Surakarta.
3. Keterbatasan peneliti untuk menemukan hasil hipotesis penelitian sebelumnya yang sesuai dengan hasil hipotesis peneliti. Dikarenakan terbatasnya penelitian mengenai variabel yang ditentukan oleh peneliti.

##### Saran

Berdasarkan kesimpulan dan keterbatasan penelitian, maka saran dari peneliti adalah sebagai berikut :

1. Toko *offline* perlu meningkatkan lagi sistem keamanan dan kemudahan dalam

- bertransaksi sehingga akan meningkatkan keputusan pembelian konsumen dikarenakan masih banyaknya konsumen yang menginginkan sistem transaksi yang aman serta mudah untuk dijangkau.
2. Bagi peneliti selanjutnya agar menambah jumlah variabel independennya untuk mendapatkan hasil pengolahan data responden yang lebih signifikan.
  3. Bagi peneliti selanjutnya agar menjangkau area yang lebih luas untuk mendapatkan responden lebih banyak dengan menggunakan indikator yang berbeda.

Perkembangan bisnis secara *online* yang semakin pesat dan ditengah pandemi *Covid-19* menjadikan berubahnya sistem penjualan dari yang semula *offline* modern bisa bergeser ke *online*. Sehingga perlu diteliti lebih lanjut untuk penelitian secara *online* dengan populasi yang lebih besar.

### Daftar Pustaka

- Andriyani, Dewi. 2014. *Pengaruh Faktor Keamanan, Pengetahuan Teknologi Internet, Kualitas Layanan dan Persepsi Resiko Terhadap Keputusan Pembelian Melalui Situs Jejaring Sosial*. Skripsi. Jurusan Manajemen. Fakultas Ekonomi dan Bisnis. Universitas Bengkulu. Bengkulu.
- Ardiyansyah, Rido. 2020. *Hubungan Antara Kompetensi Guru Bimbingan dan Konseling dengan Minat Mengikuti Konseling Individu pada Peserta Didik SMP Negeri 5 Metro Tahun Pelajaran 2020/2021*. Skripsi. Program Studi Bimbingan dan Konseling. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Metro. Lampung.
- Bimo, Haryo, Tati Handayani dan Migunani Astuti. 2020. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keputusan Pembelian di Ritel Hypermart. *Prosiding BIEMA : Business Management, Economic and Accounting National Seminar, Vol. 1*, 667-682
- Cholilawati dan Dewi Suliyanthini. 2021. Perubahan Perilaku Konsumen Selama Pandemi Covid-19. *Equilibrium : Jurnal Pendidikan, Vol. IX*
- Damasta, Moch. Isnain dan Widayanto. 2018. Pengaruh Kemudahan Transaksi Dan *Shopping Convenience* Terhadap *Customer Satisfaction* Melalui Keputusan Pembelian Dalam Transaksi Belanja Online (Studi pada Mahasiswa FISIP Undip Pengakses Situs Lazada.co.id). *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, Vol.. 7, No. 4, 147-154.
- Ghozali, Imam. 2016. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23 (Edisi 8)*. Cetakan ke VIII. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hariyadi, Guruh Taufan. 2016. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Konsumen Berbelanja di *Minimarket* (Studi pada Indomaret dan Alfamart di Semarang). *Jurnal Penelitian Ekonomi dan Bisnis, Vol. 01, No. 1*.
- Hidayah, Rachmahita Resti. 2018. *Pengaruh Kepercayaan, Kemudahan dan Keamanan Terhadap Keputusan Pembelian pada Situs E-Marketplace*. Skripsi. Program Studi Manajemen. Fakultas Ekonomi dan Bisnis. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Sukoharjo.
- Kuncoro, Mudrajad. 2013. *Metode Riset untuk Bisnis dan Ekonomi*. Edisi 4. Jakarta : Erlangga.
- Komariah, A'an dan Djam'an Satori. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.

- Kotler, Philip dan Kevin L. Keller. 2012. *Manajemen Pemasaran*. Edisi 12. Jakarta : Erlangga.
- Mauludiyahwati, Septi. 2017. *Pengaruh Kepercayaan, Keamanan, Kualitas Pelayanan dan Persepsi Risiko Menggunakan E-Commerce Terhadap Keputusan Pembelian Online*. Skripsi. Program Studi Manajemen. Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Rusmiati, Siti. 2017. *Pengaruh Profitabilitas, Ukuran Perusahaan, Umur Perusahaan, Dividend Payout Ratio, dan Leverage Terhadap Tindakan Perataan Laba (Studi Empiris Pada Perusahaan Manufaktur Yang Go Publik di BEI Tahun 2013-2015)*. Skripsi. Program Studi Akuntansi. Fakultas Ekonomi dan Bisnis. Universitas Muhammadiyah Gresik. Gresik.
- Sangadji, Etta Mamang dan Sopiah. 2013. *Perilaku Konsumen*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Sarwono, Jonathan. (2012). *Metode Riset Skripsi Pendekatan Kuantitatif Menggunakan Prosedur SPSS (Edisi Pertama)*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Sugiarto. 2017. *Metodologi Penelitian Bisnis*. Yogyakarta : Andi.
- Sugiyono dan Agus Susanto. 2015. *Cara Mudah Belajar SPSS & Lisrel*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung : Alfabeta.
- <https://jabar.tribunnews.com/2019/04/07/bukan-sekedar-mainan-action-figure-ternyata-bisa-dijadikan-investasi-tapi-harus-yang-original> diakses pada 13 april 2021.
- <https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-5436150/heboh-desa-miliarder-pakar-unpas-ungkap-fenomena-euforia-keuangan> diakses pada 14 Maret 2021.
- <https://review.bukalapak.com/sports/bisa-jadi-investasi-ini-3-keuntungan-mengoleksi-action-figure-hasbro-toys-31363> diakses pada 14 Maret 2021.