

ISBN : 978-602-1178-11-9

Bukittinggi, October 16-17, 2015

PROCEEDINGS

3rd International Conference on Technical and Vocational Education and Training (TVET)

Theme :

**Technical and Vocational Education and
Training for Sustainable Societies**



PENERBITAN & PERCETAKAN UNP PRESS
Jln. Prof Hamka Air Tawar Padang,
Telp. (0751) 7051260, 7055689 Fax (0751) 7055628



Penerbitan & Percetakan

UNP PRESS

UNIVERSITAS NEGERI PADANG



FOREWORDS

This proceeding aims to disseminate valuable ideas and issues based on research or literature review in the field of vocational, technical and engineering studies, which have been presented in 3rd International Conference on TVET. This conference has taken place in Rocky Hotel Bukittinggi West Sumatra, October 16 and 17, 2015.

The theme of Conference focused on the perspective of technical and vocational education and training for sustainable society to face the challenges of 21st century, globalization era, and particularly Asian Economic Community. To overcome the challenges, we need the innovation and change in human resources development. Vocational and technical education and training have essential roles to change the world of education and work in order to establish sustainable society.

Undoubtedly, TVET need to enhance the quality of learning by developing various model of active learning, including learning in the workplace and entrepreneurship. Create innovation and applied engineering as well as information technology. Improvement of management and leadership in TVET Institution, and development of vocational and technical teacher education.

Many ideas and research findings have been shared and discussed in the seminar, more than 70 papers have been collected and selected through scholars, scientists, technologist, and engineers' .as well as teachers, professors, and post graduates students who participated in the conference.

Five keynote speakers have taken apart in the conference, namely Prof. D. Stein Ph.D (Ohio State University-USA), Prof. Yusuke Ono (Tottori University- Japan), and Prof. Nashruddin A. Rahim Ph.D (University of Malaya, Malaysia), and Prof. dr. Ali Gufron Ph.D (Directorate General of Human Resources Development in Higher Education-Indonesia), and Syahril Ph.D (Dean of Faculty Engineering UNP-Padang). They all have a great contribution for the success of the conference.

Finally, thank a million for all participants of the conference who supported the success of 3rd International conference on TVET 2015. and most importantly, our gratitude to all scholars who support and tolerated our mistake during the conference.

Padang, 9 Oktober 2015

Prof. Dr. Nizwardi Jalinus, M.Ed
Chair of Scientific Committee

DAFTAR ISI

1. Blended Learning Model On The Project Management Information System Course (Mpsi) In Higher Education Riswan.....	1
2. Pengaruh Sifat Termodinamika Udara dan Konsentrasi Zat Garam Terhadap Laju Korosi Pada Baja Karbon Rendah Arwizet K and Abd. Aziz.....	7
3. Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Media Interaktif Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi (KKPI) SMK Negeri 6 Padang Aznil Mardin	13
4. Pengembangan Jobsheet Berbasis Produk Pada Mata Diklat Praktek Rangkaian Elektronika Program Studi Teknik Elektro Industri Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang Chairul Nazalul Anshar.....	21
5. Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Membuat dan Menganalisis Soal Tes Buatan Guru Pada Mata Diklat Mesin CNC Melalui Umpan Balik Eko Indrawan, Yufrizal. A, Abdul Aziz	29
6. Pengembangan Modul Pembelajaran Perkuliahan Sistem Jaringan Komputer yang Valid Pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fkip Universitas Bung Hatta Eril Syahmaidi, Rini Widyastuti	39
7. Pengembangan Kompetensi Lulusan Berbasis Industri Pada Pendidikan Vokasi Politeknik Maimuzar	48
8. Pengembangan Kompetensi Lulusan Teknik Telekomunikasi Pada Pendidikan Vokasi Politeknik (Studi: Politeknik Negeri Padang) Nasrul	56
9. Penerapan Metode Pembelajaran Proyek Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran tata Busana Siswa Kelas X Man Koto Baru Padang Panjang Nofrawenti, Syahron Lubis, Yuliana	62
10. Simulation Model To Determine The Allocation Resources To Improved Manufacturing Productivity Nofriadiman.....	67
11. Studi Evaluatif Pelaksanaan Kegiatan Unit Produksi Sebagai Sarana Internalisasi Nilai-Nilai Kewirausahaan Di SMK Kabupaten Labuhan Batu Eka Daryanto	77
12. Policy Analysis Of The Republic Of Indonesia Presidential Decree No. 6 Of 2009 concerning The Development Of The Creative Economy Indra Koto.....	87
13. Konsep Perbaikan Rumah Sederhana Sehat dan Aman Melalui Edukasi dan Peran Serta Masyarakat Penghuninya Kemala Jeumpa.....	90
14. Entrepreneur Development Concept In Us Nining Tristantie	95
15. Need Analysis Dengan Diagram Fishbone Pada Proses Pembelajaran Matakuliah Algoritma Dan Struktur Data Pada Stain Batusangkar Lita Sari Muchlis	103

16. Pengembangan Model Pembelajaran Praktek Yang Berorientasi Kewirausahaan Munafri	111
17. Web-Based Information System For Marketing Petrified Small, Micro And Medium Enterprises (Smme) Particularly In North Sumatera Izwar Lubis	119
18. Strategi Pembelajaran <i>Problem Solving</i> di SMK N 10 Padang Budi Syahri, Syahril, Yuliana	124
19. Analisis Kurikulum Kewirausahaan di Pendidikan Tinggi Riski Elpari Siregar.....	129
20. Pengaruh Penggunaan Bioetanol Dari Limbah Tongkol Jagung Sebagai Campuran Premium Pada Sepeda Motor Revo 110 Terhadap Karbon Monoksidadan Hidrokarbon Donny Fernandez, Martias, Hanapi Hasan	136
21. <i>Need Assessment</i> Media Pembelajaran Berbasis <i>Mobile</i> di IAIN Bukittinggi Liza Efriyanti	143
22. Mari Kita Kenali Tumbuh Kembang Bahasa Anak Kita Sedari Dini Olin Nita	148
23. Interaktif-Praktis Model Computer Aided Instruction Untuk Pelatihan Dan Pembelajaran Short Circuit Calculation Rahmaniar, Agus Junaidi.....	153
24. Kajian Wacana Kritis Terhadap Fakta Sosial Dalam Novel Sitti Nurbaya Erlina.....	157
25. Applying Arcs Model For Increasing Learning Motivation Using Line Following Robot: Case Study In SMAN 4 Padang And SMA PGRI 2 Padang Cipto Prabowo, Zurnawita, Fazrol Rozi , Primawati	165
26. Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teknik Instalasi Listrik Amirhud Dalimunthe	169
27. Teacher Pedagogic Competence and Students Attitude On Vocational Subject Matter Toward The Grade In Learning Interest (Correlation Studies In Class X Computer Engineering and Networks (TKJ) Vocational School (SMK) Padang State) Fandy Neta.....	175
28. Impact of Demographic Factors and Intellectual Intelligence Against Student Learning Interst Faculty of Architecture Ekasakti University Padang Irnowati Siregar.....	181
29. Pengembangan Model Pembelajaran Praktikum Menggunakan Program Simulasi Irwan Yusti.....	186
30. Strategi Lembaga Pendidikan Kejuruan Dalam Menyiapkan Tenaga Kerja Bidang Pariwisata Kasmita	191
31. Contributions Emotional Intelligence and Learning Motivation Attitude Against Learning Student DIII Management Information and Computer Ekasakti University Padang Nuraeni Dahri	196
32. Studi Perbandingan Kemampuan Potensi Akademik Aritmatika Mahasiswa yang Berasal Dari SMK Dengan SMA Pada Jurusan Teknik Mesin FT UNP Primawati, Fazrol Rozi, Eko Indrawan.....	204
33. Analisa Prilaku Struktur Gedung Dengan Material Partisi Berbeda yang Menerima Beban Gempa Sutrisno	209

34. Nilai Pendidikan Kejuruan Di SMK Syahril.....	215
35. Hubungan Pengetahuan Kewirausahaan dan Informasi Dunia Kerja Dengan Minat Berwirausaha Siswa SMK Muhammadiyah Batam Alvia Wesnita	220
36. Pengaruh Metode Pembelajaran <i>Problem Centered Learning</i> (PCL) Dengan Mengidentifikasi Potensi Daerah Untuk Meningkatkan Minat Berwirausaha Muharika Dewi	226
37. Evaluasi Kemampuan <i>Soft Skills</i> Mahasiswa Jurusan Teknik Elektro Program Studi Teknik Listrik Politeknik Negeri Padang Surfa Yondri	233
38. Kestabilan Koefisien Penyetaraan Dalam Upaya Penerapan Teori Responsi Butir Dalam Pengujian Kompetensi Siswa SMK Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., M.T.....	240
39. Pengembangan Model Sistem Pakar Berbasis Web (<i>Web Base Expert System</i>) Yahfizham dan Muhammad Ihsan.....	249
40. The Need Analysis of Instructional Model Development Project Based-Learning At Vocational Student in Mechanical Engineering Department Muhibbuddin, Nizwardi Jalinus and Ramli	256
41. Analisis Faktor yang Mempengaruhi Pembelian Sayur-Mayur di Ramayana Super Market Kota Padang Youmil Abrian	263
42. Pengaruh Kemagnetan <i>Neodymium-Iron-Boron</i> Pada Bahan Bakar Terhadap Emisi Gas Buang Sepeda Motor Empat Langkah Dwi Sudarno Putra, Toto Sugiarto, Fajrul Ihsan	273
43. Manajemen Sistem Pengembangan Pendidikan Menengah Universal Menuju Wajib Belajar 12 Tahun di Kabupaten Pesisir Selatan Sumatera Barat Muhammad Sahnun, Daswarman	279

THE NEED ANALYSIS OF INSTRUCTIONAL MODEL DEVELOPMENT PROJECT BASED-LEARNING AT VOCATIONAL STUDENT IN MECHANICAL ENGINEERING DEPARTMENT

Muhibbuddin¹, Nizwardi Jalinus² and Ramli³

¹Doctor Programme, Faculty of Engineering, Padang State University, Indonesia

^{2,3} Mechanical Engineering Department, Padang State University, Indonesia

ABSTRACT: This study conducted on students majoring in mechanical engineering diploma III, lecturer and industry with the aim of: (1) find the initial data from the competence of graduates, (2) industry expectations for the competence of graduates, (3) finding appropriate learning models to improve the competence of graduates, (4) determines the gap of competence on the current conditions and competency expectations of the graduates, and they will be given a solution through the development of project-based learning model. This research uses research and development, population of research are lecturers and students majoring in Mechanical Engineering Diploma Padang State University, and Polytechnic Padang, some industries that require graduates, the result is to formulate the competence of graduates desired by the industry. The results showed that the level of student achievement of competence in mechanical engineering is based on the current state of opinion of the lecturer is 3.38 or category enough, in the opinion of the students is 3.66 or category enough. Teaching and Learning student current conditions based on the opinion of lecturers is 3.64 or in enough categories, while in the opinion of the students is 3.64 or category enough. The achievement level of competence of graduates in the opinion of the current situation of the industry is low. It is evident from interviews and observations in some industries. Several engineering manager, believes that vocational education graduates are not ready to use, the competence of graduates is still very low, not relevant to industry needs. In addition, advances technological in the industrial sector are not balanced with learning and practice that conducted in vocational educational institutions, this makes graduates more distant than industry expectations.

Keywords: Need Analysis, Project-Based Learning, Mechanical Engineering Competence, Vocational Education

1. INTRODUCTION

Pendidikan Teknologi dan Kejuruan (*Technical Vocational Educational*) berperan penting untuk mempersiapkan tenaga kerja untuk menghadapi arus globalisasi dan perubahan teknologi yang berdampak pada kehidupan sosial, politik, dan ekonomi masyarakat. Tanggungjawab Pendidikan Teknologi dan Kejuruan di Indonesia menjadi sangat penting karena akan hadirnya Masyarakat Ekonomi Asean (MEA). Tantangan bagi pengembangan tenaga kerja produktif menjadi hal mutlak yang harus mampu bersaing, secara kuantitas mereka yang berada dalam usia muda akan mendominasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara satu atau dua dekade kedepan. Bila generasi muda kita menjadi tenaga kerja dengan keterampilan rendah (*low skilled*), mereka akan kalah bersaing dengan tenaga kerja luar.

Perubahan teknologi dan inovasi teknologi yang berkembang didunia kerja dan industri, membuat struktur jenis pekerjaan didunia kerja juga berubah. Berbagai jenis pekerjaan membutuhkan kompetensi yang baru pula agar produksi industri dengan teknologi baru dapat bernilai ekonomi bagi bangsa dan Negara. Hayton (1993) mengemukakan bahwa komponen persaingan dunia industri abad ke 21 akan tergantung pada kemampuan dunia industri dalam menciptakan inovasi baru barang produksinya, untuk bersaing dipasar bebas. Permasalahan utama adalah

bagaimanakah mempersiapkan tenaga kerja yang peka dan adaptif terhadap berbagai perubahan teknologi, dan selalu siap untuk mengisi berbagai perubahan jenis pekerjaan yang ada di dunia kerja dan industri. Oleh karena itu perlu restrukturisasi tenaga kerja dengan menyeimbangkan antara kebutuhan tenaga kerja dan manajemen dengan mengutamakan produktivitas, komitmen, kerjasama dan partisipasi (Field, 1991).

Tenaga teknisi tingkat menengah lulusan Diploma III diharapkan mampu menerjemahkan konsep ilmu pengetahuan dan teknologi kedalam tugas-tugas praktis yang dibutuhkan di lapangan. Capaian pembelajaran pendidikan Diploma III adalah mampu mengaplikasikan pengetahuan ke dalam suatu rancangan produk atau proses atau mengaplikasikan pengetahuan ke dalam perencanaan dan pengendalian produksi (Ahmad Rifandi, 2013: 126). Upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan khususnya pendidikan teknik kejuruan (*vocational*), baik tingkat Sekolah Menengah Kejuruan maupun tingkat program DIlpoma saat ini sudah sangat mendesak untuk direalisasikan. Hal ini sejalan dengan arah kebijakan pendidikan kejuruan di Indonesia.

Standar proses pembelajaran yang berfokus pada peserta didik (*student centered learning*) mengacu pada aliran yang bersifat konstruktivisme, memberi ruang kepada peserta didik untuk membangun pemahaman sendiri tentang segala sesuatu yang

dipelajarinya. Strategi pembelajaran yang mengajar cara berfikir kreatif seperti *cooperative learning*, *integrative learning*, *inquiry guided learning*, *mastery learning*, *problem based learning*, dan *kontekstual learning* memberi kesempatan bagi peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran baik secara individu maupun kelompok. Pembelajaran yang bersifat keterampilan (*practical work*), metoda pembelajaran berbasis (*Project-Based learning*), berbasis tempat kerja (*Work-Based Learning*), dan *Teaching Factory* model dipandang lebih cocok untuk pendidikan vokasi.

Menurut Purnawan (2007) pendidikan bidang keteknikan hendaknya memberikan teori-teori yang cukup dan memberikan contoh-contoh pemecahan masalah dalam proyek-proyek nyata. Dengan demikian, pengembangan profesi bidang keteknikan secara alamiah disimulasikan oleh masalah-masalah teknik pada situasi nyata. Hal ini didasari pada alasan bahwa pengetahuan dan keterampilan yang kokoh dan bermakna guna (*meaningful-use*) dapat dikonstruksikan melalui tugas-tugas dan pekerjaan yang otentik (Cord, 2001).

Penerapan *Project Based-Learning* dalam proses pembelajaran menjadi sangat penting untuk meningkatkan kemampuan pesertaa didik dalam berfikir secara kritis dan memberi rasa kemandirian dalam belajar. Sebagai suatu pembelajaran yang konstruktivis, *Project Based-Learning* menyediakan pembelajaran dalam situasi problem permanen. *Project Based-Learning* adalah suatu model yang dapat mengorganisir proyek-proyek dalam pembelajaran (Giilbahar & Tinmaz, 2006). *Project Based-Learning* memberikan peluang pada sistem pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, lebih kolaboratif, peserta didik terlibat secara aktif menyelesaikan proyek-proyek secara mandiri dan bekerjasama dalam tim dan mengintegrasikan masalah-masalah yang nyata dan praktis.

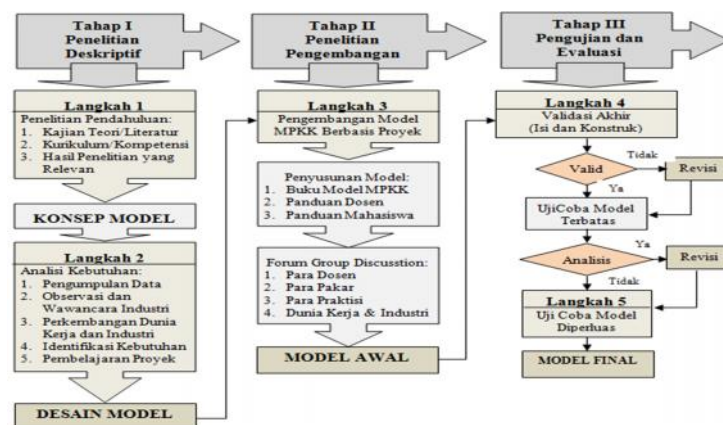
Pembelajaran berbasis proyek adalah merupakan pembelajaran strategi pembelajran yang dikembangkan berdasarkan paham pembelajaran konstruktivis yang menuntut peserta didik menyusun

sendiri pengetahuannya, (Doppelt, 2003). Hal ini senada dengan pendapat (Wilson, 1996), bahwa konstruktivisme adalah teori belajar yang mendapat dukungan luas yang bersandar pada ide bahwa peserta didik membangun pengetahuannya sendiri di dalam konteks pengalamannya. Tiga kategori penerapan *Project-Based Learning* dalam pembelajaran antara lain; 1) mengembangkan keterampilan, 2) meneliti permasalahan, dan 3) menciptakan solusi dari permasalahan. Oleh karena itulah *Project-Based Learning* sangat sesuai digunakan di dalam pembelajaran berbasis masalah, (Trianto, 2014: 46). Tujuan utama dari penelitian ini adalah 1) menemukan model pembelajaran *Project-Based Learning* (PBL) Pada Mata Kuliah Teknologi Produksi Pendidikan Vokasi Diploma III Teknik Mesin (Studi Kasus: Kerja Proyek Perawatan dan Perbaikan Turbin) yang dapat meningkatkan kualitas hasil belajar; (2) mengetahui luaran (*output*) pembelajaran *Project-Based Learning* (PBL) dengan model yang dikembangkan; (3) mengetahui respon pengelola program dan pihak industri terhadap pengembangan model tersebut.

2. RESEARCH METHODOLOGY

Model pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan disebut dengan *Research and Development* (R&D). Menurut Borg and Gall (2003: 569) mendefinisikan penelitian pengembangan adalah:

Education research and development (R&D) is a process used to develop and validate education products. The steps of this process are usually referred to as R&D cycle, which consists of studying research findings pertinent to the product to be developed, developing the products based on these findings, field testing it in the setting where it will be used eventually, and revising it to correct the deficiencies found in the field-testing stage. In more rigorous program of R&D, this cycle is repeated until the field-test data indicate that the product meets its behaviorally defined objectives.



Gambar 1. Prosedur Penelitian Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Project-Based Learning

Pengembangan model penelitian ini disebut sebagai Model Pembelajaran Kompetensi Keahlian Berbasis *Project-Based Learning* yang terbimbing (MPKK-PBL) Terbimbing dengan kegiatan Forum Group Discussion (FGD), teknik Delphi, dan Eksperimen. Metode pengembangan yang dipakai dalam penelitian ini merujuk pada model riset dan pengembangan 4 D (*Define, Design, Development and Deliberate*). Maka 4 D tersebut akan dikembangkan menjadi 5 langkah yaitu: 1) *Define* yaitu langkah pertama analisis kebutuhan, 2) *Design* yaitu langkah kedua perencanaan/desain model pembelajaran kompetensi keahlian teknik mesin berbasis proyek (*Project-Based Learning*) atau PBL, 3) *Development* yaitu langkah ketiga pengembangan model dengan mengajukan uji validitas dan praktikalitas serta Forum Group Discussion (FGD) untuk produk model yang dihasilkan, 4) *Deleberate* yaitu langkah keempat melaksanakan uji coba terbatas terhadap model pembelajaran PBL, dan 5) yaitu langkah kelima melaksanakan uji coba diperluas pada salah satu mata kuliah bidang teknik mesin.

Upaya untuk mendesain pengembangan model pembelajaran dan menguji keefektifan model pembelajaran yang telah dikembangkan maka penelitian ini akan dilaksanakan dalam 3 tahapan, yaitu: Tahap I analisis kebutuhan (*need analysis*) dan desain model (*design product*), Tahap II melakukan pengembangan dengan uji validitas dan praktikalitas, dan Tahap III akan melakukan pengujian model, seperti ditunjukkan pada gambar I. Tetapi pada kajian ini hanya akan difokuskan pada tahap I yaitu analisa kebutuhan dan desain model.

3. RESULTS AND DISCUSSION

3.1 Kompetensi Mahasiswa Vokasi Diploma III Teknik Mesin

Berdasarkan hasil analisis data, temuan penelitian menunjukkan bahwa tingkat pencapaian kompetensi mahasiswa vokasi Diploma III Teknik Mesin berdasarkan pendapat dosen kondisi saat ini baru mencapai rata-rata 3,38 atau masih dalam kategori cukup, sebagaimana ditunjukkan pada tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Analisis Kompetensi Mahasiswa Menurut Pendapat Dosen

No	Item	Rata-rata x	Rata-rata y	Beda Mean	Kondisi saat ini					Kondisi harapan				
					1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Butir 1	3	4.8	-1.8		3.5	10	3.5				14.3	61.4	
2	Butir 2	3.5	4.8	-1.3		1.3	7.4	7.7	0.6			12.9	62.9	
3	Butir 3	3.5	4.8	-1.3		1.9	6.4	7.7	1			14.3	61.4	
4	Butir 4	3.7	4.8	-1.1		1.3	4.2	10.3	1.3			11.4	64.3	
5	Butir 5	3.4	4.7	-1.3		1.3	8	7.7	17			21.4	54.3	
6	Butir 6	3.7	4.8	-1.1		1	4.2	10.3	1.6			14.3	61.4	
7	Butir 7	3.4	4.8	-1.4		1.3	7.7	7.4	0.6			15.7	60	
8	Butir 8	3.5	4.8	-1.3		1.3	8	5.8	1.9			15.7	60	
9	Butir 9	3.1	4.8	-1.7		2.3	11.3	3.2	0.3			15.7	60	
10	Butir 10	3.1	4.7	-1.6	0.3	3.9	7.7	4.8	0.3		1.4	1.4	17.1	55.7
11	Butir 11	3.4	4.7	-1.3		2.3	6.8	7.1	1			1.4	22.9	51.4
12	Butir 12	3.3	4.6	-1.3	0.3	2.6	7.4	5.8	1			1.4	24.3	50
13	Butir 13	3.3	4.8	-1.5	0.3	1	10.3	4.5	1				18.6	57.1
14	Butir 14	3.2	4.8	-1.6	0.3	3.2	6.1	6.8	0.6				12.9	62.9
15	Butir 15	3.2	4.8	-1.6		2.9	7.7	5.8	0.6				18.6	57.1
16	Butir 16	3.3	4.7	-1.4		1.9	8.7	5.8	0.6				21.4	54.3
17	Butir 17	3.4	4.8	-1.4		1.6	7.7	6.4	1.3				14.3	61.4
18	Butir 18	3.9	4.8	-0.9		5.1	9	2.9					14.3	61.4
	Rata-rata	3.38	4.77	-1.38	0.30	2.04	7.48	6.64	1.98		1.40	1.40	16.67	58,72

Sedangkan tingkat pencapaian kompetensi mahasiswa vokasi Diploma III Teknik Mesin berdasarkan pendapat mahasiswa kondisi saat ini

baru mencapai rata-rata 3,66 atau masih dalam kategori cukup, sebagaimana ditunjukkan pada tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Analisis Kompetensi Mahasiswa Menurut Pendapat Mahasiswa

No	Item	Rata-rata x	Rata-rata y	Beda Mean	Kondisi saat ini					Kondisi harapan				
					1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Butir 1	3.4	4.69	-1.29		8.3	33.3	36.1	2.8		2.4	1.2	12.2	54.9
2	Butir 2	3.7	4.69	-0.99		1.4	30.6	38.9	9.7			3.7	14.6	52.4
3	Butir 3	3.7	4.71	-1.01	1.4	1.4	29.2	37.5	11.1			1.2	18.3	51.2
4	Butir 4	3.9	4.69	-0.79			20.8	45.8	13.9	1.2		1.2	14.6	53.7
5	Butir 5	3.7	4.74	-1.04		2.8	29.2	40.3	8.3		1.2	2.4	9.8	57.3
6	Butir 6	3.7	4.66	-0.96		1.4	31.9	40.3	6.9		1.2	3.7	13.4	52.4
7	Butir 7	3.7	4.62	-0.92		1.4	30.6	41.7	6.9		2.4	2.4	14.6	51.2
8	Butir 8	3.9	4.76	-0.86	1.4		13.9	51.4	13.9			2.4	12.2	56.1
9	Butir 9	3.6	4.71	-1.11		2.8	33.3	38.9	5.6		1.2		17.1	52.4
10	Butir 10	3.4	4.69	-1.29		6.9	37.5	34.7	1.4		1.2	1.2	15.9	52.4
11	Butir 11	3.5	4.64	-1.14	4.2	5.6	27.8	30.6	12.5	2.4	1.2	1.2	9.8	56.1
12	Butir 12	3.5	4.66	-1.16	2.8	4.2	31.9	31.9	9.7		1.2	3.7	13.4	52.4
13	Butir 13	3.5	4.57	-1.07	4.2	2.8	29.2	38.9	5.6	2.4	1.2	2.4	12.2	52.4
14	Butir 14	3.7	4.76	-1.06	1.4	5.6	19.4	43.1	11.1			2.4	12.2	56.1
15	Butir 15	3.7	4.72	-1.02	1.4	2.8	19.4	52.8	4.2		2.4		12.2	56.1
16	Butir 16	3.8	4.67	-0.87		2.8	16.7	52.8	8.3			4.9	13.4	52.4
17	Butir 17	3.5	4.67	-1.17	1.4	1.4	38.9	34.7	4.2			7.3	8.5	54.9
18	Butir 18	3.9	4.64	-0.74	1.4	1.4	13.9	51.4	12.5	1.2		2.4	15.9	51.2
Rata-rata		3.66	4.68	-1.03	2.18	3.31	27.08	41.21	8.26	1.80	1.56	2.73	13.35	53.64

Data-data di atas menunjukkan bahwa tingkat pencapaian kompetensi mahasiswa vokasi Diploma III Teknik Mesin berdasarkan pendapat dosen dan mahasiswa relatif sama yaitu masih pada tingkat cukup, sebagai contoh pada butir 1 dan 2 yaitu kompetensi tentang menggambar dan membaca gambar teknik sesuai dengan standar *International Organization for Standardization* (ISO) kondisi saat ini baik menurut pendapat para dosen maupun mahasiswa masih berada pada tingkat kategori cukup. Artinya sebagian besar mahasiswa hanya mampu menggambar dan membaca gambar teknik tingkat menengah, namun belum bisa menggambar dan membaca gambar yang kompleks dan membuat gambar yang sesuai standar ISO. Sementara harapannya adalah mahasiswa mampu menggambar dan membaca gambar teknik dengan baik, mampu menterjemahkan gambar, membuat konsep perencanaan gambar dan mampu merancang gambar suatu proyek sesuai standar.

Pada butir 3 sampai 9 yaitu kompetensi mengoperasikan mesin sesuai dengan *Standard Operational Procedure* (SOP) kondisi saat ini baik menurut pendapat para dosen maupun mahasiswa masih berada pada tingkat kategori cukup, artinya mahasiswa hanya mampu mengoperasikan mesin-mesin sementara harapan bagaimana kompetensi ini bisa mencapai pada tingkat dan kategori yang sangat baik yaitu mampu berfikir dan menganalisa

kerusakan mesin, mencegah kerusakan, dan mampu merawat dan memperbaiki ketika terjadi kerusakan (*trouble*).

Pada butir 10 sampai 13 yaitu menggunakan alat ukur, kondisi saat ini baik menurut pendapat para dosen maupun mahasiswa masih berada pada tingkat kategori cukup. Artinya mahasiswa hanya mampu menggunakan alat-alat ukur manual, padahal kompetensi sangat dibutuhkan di dunia industri karena mengingat alat-alat ukur yang ada di dunia industri dewasa ini sudah banyak menggunakan digital dan komputerisasi. Harapannya kompetensi ini bisa menjadi sangat baik karena salah satu keberhasilan dalam proses perencanaan mesin dan proyek.

Pada butir 14 sampai 17 yaitu kompetensi merancang kerja proyek, kondisi saat ini baik menurut pendapat para dosen maupun mahasiswa masih berada pada tingkat kategori cukup. Harapannya kompetensi ini menjadi sangat baik karena mahasiswa di tuntut harus mampu berfikir kritis, bekerja sama, dan memecahkan masalah melalui sebuah proyek. Kompetensi ini memuat kegiatan mulai dari merancang, menghitung, dan memilih material yang akan digunakan dalam sebuah kerja proyek.

Pada butir 18 yaitu kompetensi menggunakan alat keselamatan kerja, kondisi saat ini baik menurut pendapat para dosen maupun mahasiswa masih berada pada tingkat kategori cukup.

Komptensi ini harapannya mutlak harus sangat baik karena di dalam bekerja harus memperhatikan keselamatan, kesehatan kerja dan lingkungan hidup (K3LH).

Sedangkan tingkat pencapaian kompetensi mahasiswa vokasi Diploma III Teknik Mesin berdasarkan pendapat industri kondisi saat ini masih rendah, hal ini terbukti dari hasil kunjungan dan observasi yang dilakukan ke beberapa industri Kawasan Perindustrian Muka Kuning dan Komplek Perindustrian Kabil Batam pada bulan juni 2015. Wawancara yang dilakukan terhadap beberapa orang Manager dan Asisten Manager Engineering, mereka menyampaikan bahwa lulusan pendidikan vokasi belum siap pakai, kompetensi lulusan masih sangat rendah, belum relevan dengan dunia kerja dan industri. Selain itu kemajuan dunia kerja dan industri tidak berimbang dengan pembelajaran dan praktik yang dilakukan pada lembaga pendidikan tinggi

khususnya lembaga pendidikan vokasi, hal ini membuat lulusan semakin jauh dari harapan dunia kerja. Kemajuan teknologi yang begitu pesat hendaknya dapat direspon dengan cepat oleh lembaga pendidikan khususnya lembaga pendidikan vokasi yang mencetak tenaga kerja, begitu juga dalam hal proses pembelajaran dunia industri berharap adanya kerjasama yang baik antara lembaga pendidikan dengan dunia industri.

3.2 Proses Belajar Mengajar (PBM) Mahasiswa Vokasi Diploma III Teknik Mesin

Berdasarkan hasil analisis data, temuan penelitian menunjukkan bahwa Proses Belajar Mengajar (PBM) mahasiswa vokasi Diploma III Teknik Mesin berdasarkan pendapat dosen kondisi saat ini baru mencapai rata-rata 3,64 atau masih dalam kategori cukup, sebagaimana ditunjukkan pada tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Analisis Proses Belajar Mengajar Menurut Pendapat Dosen

No	Item	Rata-rata x	Rata-rata y	Beda Mean	Kondisi saat ini					Kondisi harapan				
					1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Butir 1	3.6	4.75	-1.15		1.7	5.3	8.9	1.7				4.1	12.7
2	Butir 2	3.9	4.83	-0.93		0.3	4.3	8.9	4				2.9	14
3	Butir 3	3.6	4.87	-1.27			7.9	8.9	0.7				2.2	14.6
4	Butir 4	3.6	4.83	-1.23			7.9	8.6	1			0.3	2.2	14.3
5	Butir 5	3.6	4.85	-1.25	0.3	0.3	5.6	11.2					2.5	14.3
6	Butir 6	3.9	4.83	-0.93			3.6	11.6	2.3				2.9	14
7	Butir 7	3.7	4.81	-1.11		1	5.9	7.3	3.3			0.3	2.5	14
8	Butir 8	3.7	4.83	-1.13		1.7	5	8.6	2.3				2.9	14
9	Butir 9	3.5	4.77	-1.27		2.3	5.6	8.6	1				3.8	13.1
10	Butir 10	3.7	4.74	-1.04		0.7	6.6	8.3	2			0.6	3.2	13.1
11	Butir 11	3.7	4.75	-1.05		1.3	6.3	6.3	3.6				4.1	12.7
12	Butir 12	3.9	4.79	-0.89		0.7	5	7.9	4				3.5	13.4
13	Butir 13	3.7	4.83	-1.13		0.7	7.6	6.3	3				2.9	14
14	Butir 14	3.8	4.74	-0.94		0.3	5.9	8.6	2.6				4.5	12.4
15	Butir 15	3.4	4.64	-1.24		2	7.9	5.9	1.7		0.3	0.3	4.5	11.8
16	Butir 16	3.5	4.72	-1.22		1.7	6.9	7.6	1.3			0.6	3.5	12.7
17	Butir 17	3.6	4.68	-1.08		1.7	5.6	8.6	1.7		0.3	0.3	3.8	12.4
18	Butir 18	3.6	4.7	-1.1		1	7.3	7.6	1.7		0.3	0.3	3.5	12.7
19	Butir 19	3.6	4.77	-1.17		2.3	4.6	8.9	1.7		0.3	2.9	13.7	16.9
20	Butir 20	3.4	4.75	-1.35		1.7	7.6	7.3	1		0.3	0.3	2.5	13.7
21	Butir 21	3.4	4.79	-1.39		1.3	9.9	4.6	1.7			0.6	2.2	14
22	Butir 22	3.6	4.85	-1.25		0.3	8.6	5.9	2.6			0.3	1.9	14.6
	Rata-rata	3.64	4.78	-1.14	0.30	1.21	6.40	8.02	2.14		0.30	0.62	3.63	13.61

Sedangkan tingkat pencapaian Proses Belajar Mengajar (PBM) mahasiswa vokasi Diploma III Teknik Mesin berdasarkan pendapat mahasiswa kondisi saat ini baru

mencapai rata-rata 3,64 atau masih dalam kategori cukup, sebagaimana ditunjukkan pada tabel 4 di bawah ini:

Tabel 4. Hasil Analisis Proses Belajar Mengajar Menurut Pendapat Mahasiswa

No	Item	Rata-rata x	Rata-rata y	Beda Mean	Kondisi saat ini					Kondisi harapan				
					1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Butir 1	3.59	4.69	-1.1	1.2	8.5	20.7	28	12.2	1.1	1.1		11.6	47.4
2	Butir 2	3.62	4.72	-1.1	2.4	1.2	25.6	32.9	8.5			4.2	8.4	48.4
3	Butir 3	3.29	4.74	-1.45	1.2	9.8	29.3	28	2.4		1.1		12.6	47.4
4	Butir 4	3.43	4.76	-1.33	2.4	3.7	29.3	31.7	3.7		2.1		8.4	50.5
5	Butir 5	3.69	4.71	-1.02	2.4		24.4	34.1	9.8		1.1	3.2	8.4	48.4
6	Butir 6	3.57	4.64	-1.07		1.2	32.9	31.7	4.9	1.1		2.1	13.7	44.2
7	Butir 7	3.41	4.78	-1.37		2.4	42.7	19.5	6.1			3.2	7.4	50.5
8	Butir 8	3.81	4.72	-0.91		4.9	13.4	42.7	9.8		1.1	2.1	9.5	48.4
9	Butir 9	3.24	4.78	-1.54	3.7	4.9	36.6	22	3.7			2.1	9.5	49.5
10	Butir 10	3.62	4.91	-1.29	1.2	1.2	24.4	20.2	3.7				5.3	55.8
11	Butir 11	3.69	4.74	-1.05		4.9	23.2	31.7	11		2.1	1.1	7.4	50.5
12	Butir 12	3.71	4.74	-1.03	1.2		24.4	37.8	7.3	1.1		1.1	9.5	49.5
13	Butir 13	3.76	4.78	-1.02	1.2	3.7	17.1	37.8	11			2.1	9.5	49.5
14	Butir 14	3.78	4.59	-0.81	1.2	1.2	18.3	41.5	8.5	1.1		4.2	12.6	43.2
15	Butir 15	3.64	4.71	-1.07		7.3	19.5	35.4	8.5			3.2	11.6	46.3
16	Butir 16	3.58	4.62	-1.04	1.2	6.1	20.7	34.1	7.3		2.1	2.1	12.6	44.2
17	Butir 17	3.72	4.83	-1.11	1.2	3.7	18.3	37.8	9.8				10.5	50.5
18	Butir 18	3.64	4.72	-1.08	2.4	3.7	18.3	39	7.3			4.2	8.4	48.4
19	Butir 19	3.78	4.78	-1	1.2	4.9	15.9	35.4	13.4		1.1	2.1	6.3	51.6
20	Butir 20	3.74	4.71	-0.97	1.2	2.4	22	32.9	12.2	1.1	1.1	1.1	8.4	49.5
21	Butir 21	4.02	4.81	-0.79		4.9	11	42.7	11			1.1	9.5	50.5
22	Butir 22	3.81	4.78	-0.97	1.2	3.7	13.4	41.5	11			3.2	7.4	50.5
Rata-rata		3.64	4.74	-1.10	1.66	4.22	22.79	33.56	8.32	1.10	1.43	2.49	9.48	48.85

Selanjutnya, data-data di atas menunjukkan bahwa tingkat pencapaian Proses Belajar Mengajar (PBM) mahasiswa vokasi Diploma III Teknik Mesin berdasarkan pendapat dosen dan mahasiswa relatif sama yaitu masih pada tingkat cukup. Proses belajar Mengajar (PBM) masih menggunakan metode demonstrasi yang sangat sederhana. Artinya para dosen mendemonstrasikan belum menurut bagaimana seharusnya mendemonstrasikan. Dosen biasanya langsung memberi demonstrasi berupa latihan kepada mahasiswa, padahal seharusnya ada beberapa aspek yang harus dikuasai dulu oleh mahasiswa sebelum melakukan demonstrasi latihan. Harapannya dosen melakukan proses demonstrasikan itu melalui beberapa tingkatan yaitu silent demonstrasi, demonstrasi dengan berbicara dan demonstrasi dengan latihan.

Dari aspek Proses Belajar Mengajar (PBM) yang dapat memotivasi belajar, mahasiswa berpendapat bahwa aspek ini masih dalam kategori cukup. Artinya mahasiswa belum maksimal mendapatkan proses pembelajaran dari dosen yang dapat memberi motivasi baik itu motivasi belajar maupun motivasi tentang dunia kerja di industri. Harapannya mahasiswa mendapatkan pembelajaran yang

senantiasa memotivasi dan menyenangkan, sehingga dalam proses pembelajaran mahasiswa selalu bersemangat mengikuti pembelajaran dan mahasiswa dapat menanamkan dalam diri mereka bahwa apa yang mereka pelajari baik segi teori ataupun praktek akan sangat dibutuhkan di dunia kerja nantinya.

Kemudian kemampuan mahasiswa dalam hal berfikir secara kritis, mengambil keputusan, memecahkan masalah dan bekerjasama masih dalam kategori cukup, dimana lulusan Diploma belum bisa memberi solusi dan mengambil keputusan. Ini disebabkan sistem pembelajaran yang masih patron atau semua proses pembelajaran masih ditentukan oleh dosen. Lulusan Diploma juga belum bisa melakukan kerjasama yang optimal dengan rekan kerja mereka (*team work*), mereka butuh waktu lebih banyak untuk beradaptasi dengan dunia kerja. Harapan dunia kerja dan industri agar proses pembelajaran di pendidikan vokasi mengalami inovasi yang berbasis industri, dimana proses pembelajaran mengarah kepada bagaimana sebenarnya proses kerja yang terjadi di dunia industri. Industri juga berharap bahwa pendidikan vokasi senantiasa mengikuti perkembangan

teknologi dengan intensif melakukan kerjasama dengan industri sehingga lulusan Diploma nantinya adalah lulusan yang siap dalam memasuki dunia kerja.

4. CONCLUSIONS

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa kompetensi mahasiswa vokasi Diploma III Teknik Mesin sudah pada kategori cukup baik, akan tetapi ketika memasuki dunia kerja mereka harus dilatih terlebih dahulu. Dalam hal memelihara dan merawat mesin misalnya, lulusan memiliki kompetensi yang masih kurang karena selama proses pembelajaran di perguruan tinggi mereka hanya terfokus bagaimana mengoperasikan mesin saja, tetapi tidak pernah diajarkan bagaimana melakukan perawatan berkala pada mesin.

Sedangkan tingkat pencapaian kompetensi mahasiswa vokasi Diploma III Teknik Mesin berdasarkan pendapat industri kondisi saat ini masih rendah, hal ini terbukti dari hasil kunjungan dan observasi yang dilakukan ke beberapa industri, mereka menyampaikan bahwa lulusan pendidikan vokasi khususnya Diploma III Teknik Mesin belum siap pakai, kompetensi lulusan masih sangat rendah, terutama pada daya cipta yang dimiliki oleh lulusan dalam memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan project, permasalahan ditempat kerja, dan persepsi tentang pekerjaan serta daya juang dalam inovasi hasil pekerjaan. Saran yang diberikan oleh pihak industry adalah perlu adanya inovasi-inovasi dalam proses pembelajaran khususnya pembejaran teknik seperti dengan menerapkan pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*), pembelajarn berbasis tempat kerja (*work-based learning*), dan lain sebagainya yang intinya dapat membuka wawasan peserta didik dengan masalah nyata yang membutuhkan solusi konkrit untuk menyelesaikannya.

5. REFERENCES

- [1] Ahmad, Rifandi. 2013. "Mutu Pembelajaran dan Kompetensi Lulusan Diploma III Politeknik". Makalah Cakrawala Pendidikan, Nomor.1, Tahun XXXII.
- [2] Asan, A. dan Haliloglu, Z. 2005. "Implementing Project-Based Learning in Computer Classroom". The Turkish Online Journal of Educational Technology (TOJET), Volume 4 Issues3. <http://www.tojet.net/articles/4310.doc>. Diakses 3 Februari 2014.
- [3] Berenfeld, B. 1996. "Linking Student to the Info-sphere". *Technology Horizon in Education Journal*, 23, halaman 76-84.
- [4] Buck Institute for Education. 1999. "Project-Based Learning" (online), (<http://www.bgsu.edu/organizations/etl/proj.htm>, diakses 20 Agustus 2014).
- [5] Cord, 2001. "Contextual Learning Resource", (online), <http://www.cord.org>, diakses 3 Desember 2014.
- [6] Doppelt, Y. 2003. Implementation and assessment of project-based learning in flexible environment. "Instructional Journal of Technology and Design Education", 13: 255-272.
- [7] Field. L. 1997. "Skilling Australia". Melbourne: Longman Cheshire.
- [8] Giilbahar, Y. dan Tinmaz, H. 2006. "Implementing Project-Based Learning and E-Portfolio Assesment In an Undergraduate Course. *Journal of Research on Technology in Education*", 38 (3): 309-327.
- [9] Joyce, B. Weil, M. dan Calhoun, E. 2009. "Models of Teaching, Model-model Pengajaran". Terjemahan Edisi Kedua. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- [10] Lucas. George. 2005. "Instructional Module Project-Based Learning". <http://www.edutopia.org/modules/PBL/whatpbl.php>. Diakses tanggal 10 Februari 2015.
- [11] Marchaim, U. 2001. "High School Student Research an Migal Science Institute in Israel". *Journal of Biological Education*, 35 (4), halaman 178.
- [12] Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor. 73 Tahun 2013 tentang *Level Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI)*.
- [13] Purnawan, Yudi. 2007. *Pengenalan PBL: Pembelajaran Berbasis Proyek*. <http://yudipurnawan.wordpress.com/2007/11/17/pengenalan-pbl/>. Diakses tanggal 10 Februari 2015.
- [14] Thomas, J.W. 2000. *A Review of Research on Project-Based Learning*. <http://www.autodesk.com/foundation>.
- [15] Thomas, J.W., Mergendoller, J.R., & Michaelson. A. 1999. *Project Based Learning: Handbook of Middle and High School Teacher*. Novato CA: The Book Institute for Education.
- [16] Trianto, I.B. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Kontekstual*. Prenadamedia Group: Jakarta.
- [17] Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta. Penerbit: BP Citra Jaya.
- [18] Wilson, G. Brent. 1996. *Constructivist Learning Environment Educational Technology*. Publications Englewood Cliffs. New Jersey.

ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PEMBELIAN SAYUR-MAYUR DI RAMAYANA SUPER MARKET KOTA PADANG

Youmil Abrian

Fakultas Pariwisata dan Perhotelan
Universitas Negeri Padang

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang dipertimbangkan konsumen dan sejauh mana faktor-faktor yang dipertimbangkan tersebut berpengaruh terhadap pembelian sayur-mayur di Ramayana Super Market Kota Padang. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi penelitian adalah Konsumen yang pernah membeli sayur-mayur di Ramayana Super Market. Teknik pengambilan sampel menggunakan *eksidental sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 120 responden. Pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket untuk mengukur perilaku konsumen. Hasil penelitian diperoleh 7 faktor yang menjadi pertimbangan konsumen dalam pembelian sayur-mayur di Ramayana Super Market, faktor-faktor tersebut adalah: Faktor Kelompok acuan, faktor produk sayur-mayur, faktor motivasi dan harapan, faktor lokasi dan pelayanan, faktor promosi penjualan, faktor gaya hidup, dan faktor harga, dengan total keragaman variabel sebesar 68,483%. Hasil analisis regresi berganda ditemukan bahwa faktor kelompok acuan, faktor produk sayur-mayur, faktor motivasi dan harapan, faktor lokasi dan pelayanan, dan faktor gaya hidup berpengaruh signifikan terhadap pembelian sayur-mayur di Ramayana Super Market. Sedangkan faktor promosi penjualan dan harga tidak berpengaruh signifikan terhadap pembelian sayur-mayur di Ramayana Super Market.

Kata kunci: Faktor Kelompok acuan, faktor produk sayur-mayur, faktor motivasi dan harapan, faktor lokasi dan pelayanan, faktor promosi penjualan, faktor gaya hidup, dan faktor harga

1. PENDAHULUAN

Komoditas hortikultura khususnya sayur-mayur, secara umum mempunyai empat peranan strategis, pertama merupakan bahan makanan bergizi sebagai sumber mineral dan vitamin bagi masyarakat. Kedua, sebagai sumber pendapatan dan kesempatan kerja bagi penduduk pedesaan. Ketiga, sebagai bahan baku agroindustri, dan yang keempat sebagai komoditas ekspor yang menghasilkan devisa negara (Ariantadisastra, 1997). Penduduk Indonesia yang berjumlah 240 juta setiap hari membutuhkan makanan bergizi, produk sayur mayur, untuk kebutuhan domestik saja memerlukan sayur mayur yang cukup banyak jumlahnya. Karena sayur mayur merupakan sumber vitamin dan mineral yang dibutuhkan tubuh manusia setiap hari.

Kesadaran masyarakat tentang pentingnya mutu makanan termasuk sayur-mayur semakin meningkat dengan meningkatnya pendidikan dan pengetahuan masyarakat. Masyarakat perkotaan dan juga masyarakat pedesaan umumnya mereka mengkonsumsi sayur mayur setiap hari. Hal ini jelas terlihat pada masyarakat kota yang mengkonsumsi sayur mayur, mereka akan berusaha untuk membelinya. Mereka ingin sayur mayur yang segar dan berkualitas, walaupun harganya mahal mereka akan tetap membelinya. Dengan demikian jelaslah mutu dan kesegaran

sayuran sangat menentukan harga jual sayur mayur, baik dipasar tradisional maupun di supermarket.

Masyarakat yang terdidik di perkotaan umumnya mampu membeli dan memilih berbagai jenis sayuran yang sesuai dengan sajian menu yang telah direncanakan sedemikian rupa, kadar gizi, kalori dan keseimbangan dengan kadar gizi protein baik nabati maupun hewani, serta karbohidrat dan mineral yang dibutuhkan tubuh manusia sehari-hari.

Kepuasan konsumen merupakan hal yang penting dan harus menjadi tujuan bagi perusahaan yang bergerak di bidang retail termasuk Ramayana Super Market. Untuk mencapai kepuasan konsumen tersebut tentunya harus diketahui apa dan bagaimana kebutuhan dan keinginan dari konsumen tersebut, walaupun pada kenyataannya kebutuhan dan keinginan konsumen tersebut selalu berubah-ubah setiap waktu. Kebutuhan dan keinginan konsumen dapat diketahui dari proses pembelian yang dilakukan konsumen,

Konsumen tidak hanya dipengaruhi oleh faktor-faktor pemasaran seperti produk, harga, distribusi/tempat dan promosi, serta faktor pelayanan dalam memilih tempat belanja, tetapi dipengaruhi juga oleh lingkungan, pengalaman masa lalu, sikap, motivasi, pendapatan, gaya hidup, pengaruh pihak lain (keluarga dan kelompok acuan). Oleh karena itu perusahaan ritel harus membuat sesuatu yang mampu menyederhanakan pembuatan keputusan pembelian konsumen dan

juga berusaha menentukan alasan-alasan konsumen berbelanja di outlet tersebut.

Ramayana super maket merupakan salah satu pasar swalayan di Padang yang telah memasarkan berbagai produk sayur-mayur. Menurut *Stock Manager* Ramayana Super Market, Sayur-mayur ini dipasok oleh beberapa supplier secara berkala atau beberapa kali pasokan dalam seminggu dengan kuantitas tertentu. Sayur-mayur dipasok 3 hari sekali oleh supplier yang ditunjuk oleh pihak Ramayana Super Market. Permintaan akan di order oleh pihak Ramayana Super Market jika stock atau persediaan hanya tinggal 30%. Berbagai macam sayur-mayur ini sebagian besar berasal dari daerah sentra produksi sayur mayur Sumatera Barat seperti Padang Panjang, Agam, Alahan Panjang. Sayuran ini dikemas dengan menggunakan plastik transparan untuk lebih menjaga kebersihan serta menarik konsumen.

Saat ini Ramayana Super Market pada *fresh area* telah menjual berbagai sayur- mayur. Sayur-mayur merupakan produk konfien (kebutuhan sehari-hari) yang berguna bagi kesehatan tubuh, oleh karena itu dalam pembelian sayur-mayur kualitas produk dan harga adalah yang di utamakan oleh konsumen.

Saat ini sayur- mayur telah dipasarkan dengan penggunaan kemasan atau packing untuk menjaga mutu, kualitas produk, kebersihan serta kadar kesehatan. Penggunaan packing atau kemasan ini merupakan salah satu alternatif dari penanganan pasca panen, karena sayur-mayur memiliki sifat yang mudah rusak sehingga akan menurunkan kualitas yang selanjutnya menurunkan harga dari produk tersebut yang berakibat pada turunnya penjualan.

Sebagai panduan untuk membentuk faktor-faktor tersebut berdasarkan teori-teori dari Kotler (2001) , Schiffman dan Kanuk (2000), terdapat dua faktor utama dalam pemasaran yaitu faktor bauran pemasaran (*Marketing Mix*) dan faktor perilaku konsumen (*consumer behavior*).

Faktor-faktor pemasaran yang lainnya seperti promosi, lokasi dan pelayanan juga dapat mempengaruhi perilaku konsumen dalam berbelanja. Promosi yang diterapkan Ramayana Super Market seperti promosi penjualan dengan pemberian diskon ataupun voucher belanja adalah keunggulan yang dimiliki Ramayana Super Market yang tidak ditemukan di pasar tradisional. Diharapkan strategi-strategi promosi tersebut dapat menarik minat konsumen untuk berbelanja sayur-mayur di Ramayana Super Market.

Permasalahan yang umum terjadi dalam pemasaran sayur mayur melalui penjualan disupermarket diantaranya adalah Keterlambatan pemasokan dari sentra produksi sayurmayur, teknis penyegaran sayur mayur agar terjamin

kesegarannya , kemasan sayur mayur. Delita (2012) melaporkan umumnya penjualan sayur mayur di Supermarket di Bogor seperti Foodmart rata-rata hanya mencapai 18 % setiap hari. Hal yang relatif sama juga terjadi di supermarket Ramayana Padang.

Manajemen Ramayana Super Market tentunya menginginkan penjualan sayuran dapat terus ditingkatkan, dengan menawarkan kepada konsumen produk sayur-mayur yang sesuai dengan keinginan dan selera konsumen. Untuk itu perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi konsumen dalam pembelian sayuran khususnya di Ramayana Super Market yang ada di Kota Padang.

Pemilihan Ramayana Super Market sebagai tempat berbelanja sayuran tentunya ada faktor-faktor yang mempengaruhi konsumen dalam mengambil keputusan untuk berbelanja, baik itu dari segi pemasaran seperti produk, harga, lokasi, promosi, dan pelayanan, juga dari segi perilaku konsumen itu sendiri seperti, budaya, sosial, pribadi, dan psikologi. Dari sisi pemasaran dan perilaku konsumen tersebut dapat diambil beberapa variabel yang dapat mempengaruhi konsumen dalam pembelian sayuran yaitu produk, harga, lokasi, promosi, pelayanan, sosial budaya, pribadi dan psikologi. Variabel-variabel tersebut terdapat banyak indikator yang masing-masingnya menjadi pertimbangan konsumen dan dapat mempengaruhi konsumen dalam pembelian sayur-mayur di Ramayana Super Market.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi perilaku pembelian konsumen terhadap sayur-mayur pada Ramayana Super Market di Kota Padang, untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang dipertimbangkan konsumen dalam pembelian sayur-mayur pada Ramayana Super Market di Kota Padang, dan untuk menganalisis sejauhmana faktor-faktor yang dipertimbangkan konsumen tersebut berpengaruh terhadap pembelian sayur-mayur pada Ramayana Super Market di Kota Padang.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi penelitian adalah konsumen yang pernah membeli sayur-mayur di Ramayana Super Market. Teknik pengambilan sampel menggunakan *eksidental sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 120 responden.

Jenis data dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer dalam penelitian ini adalah data yang bersumber dari pengisian kuisioner oleh konsumen yang sudah pernah membeli sayuran di-Ramayana Super Market. Data sekunder dalam penelitian ini adalah

data dari Ramayana Super Market berupa daftar harga dan jenis sayur-mayur yang dijual di Ramayana Super Market.

Penelitian ini terlebih dahulu melakukan eksplorasi atau analisis kebutuhan terhadap faktor atau variabel yang dipertimbangkan konsumen sayuran pada Ramayana super market di kota Padang. Faktor perilaku konsumen (*consumer behavior*) merupakan variabel bebas (*independent*) dan keputusan pembelian sebagai variabel terikat (*dependent*) dalam penelitian ini.

Oleh karena itu variabel dan definisi operasional baru akan ditentukan setelah data hasil eksplorasi pasar dilakukan. Adapun instrumen dikembangkan berdasarkan variabel dan indikator ukur berikut ini.

- a. Produk adalah sayuran yang ditawarkan kepasar untuk mendapatkan perhatian, dibeli, dipergunakan atau dikonsumsi dan dapat memuaskan keinginan/kebutuhan.
- b. Harga adalah jumlah uang yang ditagihkan untuk suatu produk sayuran.
- c. Promosi penjualan adalah berbagai kegiatan perusahaan untuk mengkomunikasikan dan mempromosikan produknya pada pasar sasarannya.
- d. Lokasi adalah tempat pemasar menawarkan produknya kepada konsumen.
- e. Pelayanan adalah pelayanan yang diberikan pada saat membeli produk sayuran.
- f. Kelas sosial adalah kelompok yang relatif homogen di masyarakat, yang tersusun dalam sebuah jenjang dan anggota di setiap jenjang itu memiliki nilai, minat, dan tingkah laku yang hampir sama.
- g. Kelompok acuan adalah semua individu atau kelompok yang mempunyai pengaruh langsung maupun tidak langsung terhadap perilaku seseorang.
- h. Budaya adalah merupakan serangkaian tata nilai yang telah diturunkan oleh keluarga secara turun temurun dan mempengaruhi perilaku konsumen dalam pembelian.
- i. Gaya hidup seseorang dapat menunjukkan pola kehidupan orang yang bersangkutan yang tercermin dalam kegiatan, minat dan pendapatannya.
- j. Motivasi adalah dorongan akan kebutuhan yang cukup menekan yang mengarahkan seseorang mencari cara untuk memuaskan kebutuhan tersebut.
- k. Persepsi adalah proses dimana individu itu memilih, merumuskan dan menafsirkan masukan informasi untuk menciptakan suatu gambaran yang bermakna.
- l. Pembelajaran meliputi perubahan dalam perilaku seseorang yang timbul dari pengalaman.

m. Kepercayaan dan sikap, kepercayaan adalah pemikiran deskriptif yang dimiliki seseorang mengenai sesuatu. Dan sikap adalah evaluasi, perasaan, dan kecenderungan dari seseorang terhadap suatu produk.

n. Pembelian, merupakan variabel dependent dalam faktor-faktor yang mempengaruhi pembelian sayur- mayur di Ramayana Super Market.

Adapun instrumen penelitan ini berbentuk kuesioner. Responden diminta untuk memberikan tanggapan atas angket yang diberikan dengan cara memberi tanda checklist pada salah satu alternatif jawaban. Angket di ukur berdasarkan skala likert dengan alternatif jawaban sebagai berikut :

- a. Alternatif jawaban pernyataan sangat setuju (SS), diberi skor 5
- b. Alternatif jawaban pernyataan setuju (S), diberi skor 4
- c. Alternatif jawaban pernyataan ragu-ragu atau biasa(RR), diberi skor 3
- d. Alternatif jawaban tidak setuju (TS), diberi skor 2
- e. Alternatif jawaban sangat tidak setuju (STS), diberi skor 1

Sebelum penelitian dilaksanakan, dilakukan uji coba terhadap instrument penelitian, adapun uji coba yang dilakukan adalah uji validitas dan uji reliabilitas. Hasil ujicoba instrumen menunjukkan besaran valisitas untuk setiap item, sementara item yang tidak valid dieliminir. Hasil uji alpha cronbach menunjukkan besaran koefisien sebesar 0, 786, hal ini dinyatakan bahwa angket cukup reliabel.

Teknik pengolahan dan analisis data menggunakan program SPSS release 17,dan teknik analisis data yang digunakan adalah:

1. Analisis deskriptif, merupakan analisis yang menjabarkan jawaban-jawaban yang diberikan oleh para responden pada kuisisioner yang bertujuan untuk melihat keterkaitan antara faktor-faktor tersebut
2. Analisis Faktor, Menurut Malhotra (1999) secara matematik, analisis faktor hampir selaras dengan regresi berganda, dimana masing-masing variabelnya merupakan kombinasi linier dari faktor-faktor yang membawahnya. Sejumlah varian adalah bagian variabel dengan semua variabel lainnya yang termasuk dalam analisis yang disebut *community*. Analisis faktor digunakan untuk mengelompokan faktor-faktor bauran pemasaran (*marketing mix*) dan perilaku konsumen (*consumer behavior*) kedalam beberapa variabel bebas (*independent*).
3. Analisis Regresi berganda, faktor-faktor yang dikelompokan dalam analisis faktor menjadi beberapa variabel kemudian diolah dengan bantuan analisis linier berganda. Untuk melihat keterkaitan antara variabel bebas (*independent*)

dan variabel terikat (*dependent*). Korelasi dan regresi memiliki hubungan signifikan, setiap regresi pasti ada korelasinya, namun setiap korelasi belum tentu dilanjutkan dengan regresi.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Sebelum menganalisis tujuan penelitian dapat dilihat deskripsi faktor sebagai berikut:

3.1.1 Faktor Kelompok Acuan

Faktor ini memperlihatkan indikator-indikator informasi dari pelayan, keluarga, teman, tetangga, dan lingkungan tempat tinggal. Untuk melihat deskripsi masing-masing indikator tersebut, dapat dilihat pada tabel 1 berikut :

Tabel. 1. Distribusi Frekuensi Faktor kelompok Acuan

Indikator	Nilai										Skor Rata-rata	TCR		
	SS		S		R		TS		STS					
	F	%	F	%	f	%	f	%	f	%				
Pemberian informasi oleh pelayan	13	10,8	16	13,4	38	31,6	0	0	5	41,7	3	2,5	2,88	57,6%
Keluarga	15	12,5	53	44,2	25	20,8	4	3,3	2	16,7	3	2,5	3,44	68,8%
Teman	12	10,0	38	31,7	23	19,2	1	0,8	4	34,0	6	5,0	3,07	61,4%
Tetangga	9	7,5	53	29,2	40	33,3	0	0	3	25,0	6	5,0	3,09	61,8%
Lingkungan tempat tinggal	11	9,2	34	28,3	39	32,5	1	0,8	3	25,0	5	4,2	3,12	62,4%
<i>Skor Rata-rata</i>											3,12	62,4%		

Sumber : Data Primer

Secara keseluruhan faktor kelompok acuan mempunyai skor rata-rata 3,12, dengan tingkat pencapaian sebesar 62,4% dan berada pada kategori cukup baik. Ini menunjukkan rata-rata konsumen menjadikan informasi atau dorongan yang mereka dapat sebagai pertimbangan dalam membeli sayur-mayur di Ramayana Super Market

3.1.2 Faktor Produk Sayur-Mayur

Faktor ini memperlihatkan indikator-indikator warna sayur-mayur, daya tahan sayur-mayur, kejujuran terhadap kualitas, sayur, mayur yang lebih higienis, kualitas yang lebih terjamin, dan pengalaman. Untuk melihat deskripsi indikator-indikator tersebut, dapat dilihat pada Tabel 2 berikut:

Tabel. 2. Distribusi Frekuensi Faktor Produk Sayur-Mayur

Indikator	Nilai										Skor Rata-rata	TCR
	SS		S		R		TS		STS			
	f	%	F	%	f	%	f	%	f	%		
Warna sayur-mayur	19	15,8	67	55,8	27	22,5	7	5,8	0	0,0	3,81	76,2%
Daya tahan sayur-mayur	17	14,2	66	55,0	29	24,2	8	6,6	0	0,0	3,76	75,2%
Kejujuran terhadap kualitas	11	9,2	68	56,6	35	29,2	6	5,0	0	0,0	3,70	74%
Sayur-mayur yang lebih higienis	33	27,5	53	44,2	19	15,8	14	11,7	1	0,8	3,85	77%
Kualitas lebih terjamin	37	30,8	50	41,7	19	15,8	13	10,8	1	0,8	3,90	78%
Pengalaman	24	20,0	53	44,2	23	19,2	18	15,0	2	1,6	3,65	73%
<i>Skor Rata-rata</i>											3,78	75,6%

Sumber : Data Primer (diolah)

Secara keseluruhan faktor produk sayur-mayur mempunyai skor rata-rata 3,78, dan tingkat pencapaian sebesar 75,6%, berada pada kategori baik. Ini menunjukkan rata-rata konsumen menjadikan produk sayur-mayur sebagai pertimbangan dalam membeli sayur-mayur di Ramayana Super Market.

3.1.3 Faktor Motivasi dan Harapan

Faktor ini memperlihatkan indikator-indikator kebiasaan, kesibukan dan waktu berbelanja, kebutuhan akan sayur-mayur, manfaat mengkonsumsi sayur-mayur berkualitas, dan harapan. Untuk melihat deskripsi masing-masing indikator tersebut, dapat dilihat pada Tabel 3 berikut :

Tabel. 3. Distribusi Frekuensi Faktor Motivasi dan Harapan

Indikator	Nilai										Skor Rata-rata	TCR
	SS		S		R		TS		STS			
	F	%	F	%	f	%	F	%	f	%		
Kebiasaan	5	4,2	51	42,5	33	27,5	25	20,8	6	5,0	3,20	64%
Kesibukan dan waktu berbelanja	23	19,2	60	50,0	23	19,2	10	8,3	4	3,3	3,73	74,6%
Kebutuhan akan sayur-mayur	23	19,2	51	42,5	19	15,8	27	22,5	0	0,0	3,58	71,6%
Manfaat mengkonsumsi sayur-mayur berkualitas	16	13,4	69	57,5	21	17,5	13	10,8	1	0,8	3,71	74,2%
Harapan	27	22,5	62	51,7	18	15,0	12	10,0	1	0,8	3,85	77%
<i>Skor Rata-rata</i>											3,61	72,2%

Sumber : Data Primer (diolah)

Secara keseluruhan faktor motivasi dan harapan mempunyai skor rata-rata 3,61, dan tingkat pencapaian sebesar 72,2%, berada pada kategori cukup baik. Ini menunjukkan rata-rata konsumen menjadikan kesibukan mereka dan motivasi dalam

berbelanja sebagai pertimbangan dalam membeli sayur-mayur di Ramayana Super Market.

3.1.4 Faktor Lokasi

Faktor ini memperlihatkan indikator-indikator lokasi yang mudah di capai, lokasi dekat dengan rumah, ketersediaan fasilitas pendukung,

keramahan dan kesigapan pelayan, dan kepercayaan pada Super Market. Untuk melihat deskripsi indikator-indikator tersebut, pada Tabel 4 berikut ini :

Tabel. 4. Distribusi Frekuensi Faktor Lokasi

Indikator	Nilai										Skor Rata-rata	TCR
	SS		S		R		TS		STS			
	f	%	F	%	f	%	f	%	F	%		
Lokasi yang mudah di capai	13	10,8	37	30,8	42	35,0	21	17,5	7	5,8	3,23	64,6%
Lokasi dekat dengan rumah	13	10,8	37	30,8	36	30,0	30	25,0	4	3,4	3,20	64%
Ketersediaan fasilitas pendukung	19	15,8	47	39,2	28	23,3	21	17,5	5	4,2	3,45	69%
Keramahan dan kesigapan pelayan	17	14,2	44	36,6	30	25,0	29	24,2	0	0,0	3,40	68%
Kepercayaan pada Super Market	17	14,2	56	46,7	19	15,8	28	23,3	0	0,0	3,51	70,2%
<i>skor rata-rata</i>											3,36	67,2%

Sumber : Data Primer (diolah)

Secara keseluruhan faktor lokasi mempunyai skor rata-rata 3,36, dengan tingkat pencapaian sebesar 67,2%, dan berada pada kategori cukup baik. Ini menunjukkan rata-rata konsumen menjadikan Super Market dan pelayanannya sebagai pertimbangan dalam membeli sayur-mayur di Ramayana Super Market.

3.1.5 Faktor Promosi Penjualan

Faktor ini memperlihatkan indikator-indikator daftar harga, potongan harga, dan voucher belanja. Untuk melihat deskripsi masing-masing indikator tersebut, dapat dilihat pada Tabel 5 berikut ini.

Tabel. 5. Distribusi Frekuensi faktor Promosi Penjualan

Indikator	Nilai										Skor Rata-rata	TCR
	SS		S		R		TS		STS			
	F	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
Daftar / label harga	16	13,4	67	55,8	25	20,8	12	10,0	0	0,0	3,72	74,4%
Potongan harga/discont	19	15,8	55	45,8	25	20,8	21	17,5	0	0,0	3,60	72%
Voucher belanja	20	16,7	61	50,8	20	16,7	19	15,8	0	0,0	3,68	73,6%
<i>Skor Rata-rata</i>											3,66	73,2%

Sumber : Data Primer (diolah)

Secara keseluruhan faktor promosi penjualan mempunyai skor rata-rata 3,66, dengan tingkat pencapaian sebesar 73,2%, dan berada pada kategori cukup baik. Ini menunjukkan rata-rata konsumen menjadikan promosi penjualan yang diterapkan oleh Ramayana Super Market sebagai pertimbangan dalam membeli sayur-mayur di Ramayana Super Market.

3.1.6 Faktor Gaya Hidup

Faktor ini memperlihatkan indikator-indikator kemasan yang menarik, area parkir yang memadai, dan gengsi berbelanja di Super Market. Deskripsi indikator-indikator tersebut dapat dilihat pada Tabel 6 berikut menggambarkan distribusi frekuensi faktor gaya hidup berdasarkan indikator kemasan, tempat parkir dan gengsi belanja di supermarket.

Tabel. 6. Distribusi Frekuensi faktor gaya hidup

Indikator	Nilai										Skor Rata-rata	TCR
	SS		S		R		TS		STS			
	F	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
Kemasan yang menarik	34	28,3	55	45,8	23	19,2	8	6,7	0	0,0	3,95	79%
Area parker yang memadai	18	15,0	37	30,8	30	25,0	32	26,7	3	2,5	3,29	65,8%
Gengsi berbelanja di Super Market	19	15,8	47	39,2	12	10,0	36	30,0	6	5,0	3,30	66%
<i>Skor Rata-rata</i>											3,51	70,2%

Sumber : Data Primer (diolah)

Secara keseluruhan faktor gaya hidup mempunyai skor rata-rata 3,51, dengan tingkat pencapaian sebesar 70,2%, dan berada pada kategori cukup baik. Ini menunjukkan rata-rata konsumen menjadikan gengsi yang dimiliki dengan berbelanja di super market sebagai pertimbangan dalam membeli sayur-mayur di Ramayana Super Market.

3.1.7 Faktor Harga

Faktor ini memperlihatkan indikator harga sesuai kualitas dan harga bersaing. Deskripsi indikator ini dapat dilihat pada Tabel 7 , dimana Secara keseluruhan faktor harga mempunyai skor rata-rata 3,60, dengan tingkat pencapaian sebesar 72%, dan berada pada kategori cukup baik. Ini menunjukkan rata-rata konsumen menjadikan harga sebagai pertimbangan dalam membeli sayur-mayur di Ramayana Super Market.

Tabel. 7. Distribusi faktor Harga

Indikator	Nilai										Skor Rata-rata	TCR
	SS		S		R		TS		STS			
	F	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
Harga sesuai kualitas	32	26,7	43	35,8	32	26,7	13	10,8	0	0,0	3,78	75,6%
Harga bersaing	13	10,8	50	41,7	32	26,7	25	20,8	0	0,0	3,42	68,4%
<i>skor rata-rata</i>											3,60	72%

Sumber : Data Primer (diolah)

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang dikemukakan terdahulu yaitu untuk mengetahui sejauh manakah pengaruh Faktor-faktor yang

dipertimbangkan konsumen tersebut berpengaruh terhadap pembelian sayur-mayur di Ramayana Super Market ;

Tabel. 8. Koefisien Regresi

Model	Koefisien Regresi	Standar Error	Nilai t hitung	Level Sig
Constant	-2,532	0,480	-5,276	0,000
X1 kelompok Acuan	0,070	0,020	3,496	0,001
X2 Produk Sayur-mayur	0,156	0,019	8,142	0,000
X3 Motivasi dan Harapan	0,110	0,021	5,295	0,000
X4 Lokasi	0,100	0,021	4,728	0,000
X5 Promosi Penjualan	0,054	0,029	1,881	0,063
X6 Gaya hidup	0,076	0,031	2,416	0,017
X7 Harga	-0,007	0,039	-0,175	0,861
R = 0,919		F hitung = 87,392		
R ² = 0,845		Level sig = 0,000		
Adjusted R Square = 0,836				

Sumber: Data Primer (diolah)

Koefisien variabel kelompok acuan menunjukkan hubungan positif terhadap pembelian sayur-mayur di Ramayana Super Market dengan nilai sebesar 0,070 yang berarti kelompok acuan dapat mempengaruhi konsumen dalam membeli sayur-mayur di Ramayana Super Market.

Koefisien variabel produk sayur-mayur menunjukkan hubungan positif terhadap keputusan pembelian sayur-mayur di Ramayana Super Market dengan nilai sebesar 0,156 yang berarti produk sayur-mayur yang higienis dan berkualitas dapat mempengaruhi konsumen dalam membeli sayur-mayur di Ramayana Super Market.

Koefisien variabel motivasi dan harapan menunjukkan hubungan positif terhadap keputusan pembelian sayur-mayur dengan nilai sebesar 0,110, yang berarti motivasi dan harapan konsumen dalam berbelanja dapat mempengaruhi keputusan konsumen dalam membeli sayur-mayur di Ramayana Super Market.

Koefisien variabel Lokasi menunjukkan hubungan positif terhadap pembelian sayur-mayur oleh konsumen dengan nilai sebesar 0,100, yang berarti Super market dan pelayanan yang diberikan dapat mempengaruhi konsumen dalam membeli sayur-mayur di Ramayana Super Market.

Koefisien variabel promosi penjualan menunjukkan hubungan positif terhadap pembelian sayur-mayur oleh konsumen dengan nilai sebesar 0,054, yang berarti promosi penjualan yang dilaksanakan oleh Ramayana Super Market dapat mempengaruhi konsumen dalam pembelian sayur-mayur di Ramayana Super Market.

Koefisien variabel gaya hidup menunjukkan hubungan yang positif terhadap pembelian sayur-

mayur oleh konsumen dengan nilai sebesar 0,076, yang berarti gaya hidup konsumen dengan berbelanja di Super Market dapat mempengaruhi pembelian sayur-mayur di Ramayana Super Market.

Koefisien variabel harga menunjukkan hubungan negatif terhadap pembelian sayur-mayur oleh konsumen dengan nilai sebesar -0,007, yang berarti harga sayur-mayur di Ramayana Super Market menjadi pertimbangan konsumen, tetapi belum tentu dapat mempengaruhi konsumen dalam membeli sayur-mayur di Ramayana Super Market.

Hasil koefisien determinasi diketahui R² = 0,836 atau 83,62%. Hal ini berarti bahwa sumbangan ke tujuh variabel bebas kedalam penelitian ini sebesar 83,6%. Maka persamaan regresi yang dapat dibuatkan adalah:

$$Y = -2,532 + 0,070 X1 + 0,156 X2 + 0,110 X3 + 0,100 X4 + 0,054 X5 + 0,076 X6 - 0,007 X7$$

Berdasarkan hasil analisis diketahui nilai f_{hitung} variabel faktor-faktor yang dipertimbangkan konsumen sebesar = 87,392 > 2,50. dengan level signifikan 0,00 < 0,05. Hal ini bermakna H₀ ditolak dan H_a diterima. Berarti terdapat pengaruh signifikan antara faktor-faktor yang dipertimbangkan konsumen terhadap pembelian sayur-mayur di Ramayana Super Market.

Berdasarkan hasil analisis diketahui nilai t_{hitung} variabel kelompok acuan, sebesar 3,496 > t_{tabel} = 1,658, dengan nilai signifikan 0,001 < 0,05. Hal ini bermakna H₀ ditolak dan H_a diterima. Berarti terdapat pengaruh signifikan antara kelompok acuan terhadap pembelian sayur-mayur di Ramayana Super Market.

Berdasarkan hasil analisis diketahui nilai t_{hitung} variabel produk sayur-mayur sebesar $8,142 > t_{tabel} = 1,658$, dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$. Hal ini bermakna H_0 ditolak dan H_a diterima. Berarti terdapat pengaruh signifikan antara produk sayur mayur yang dijual terhadap pembelian sayur-mayur di Ramayana Super Market

Berdasarkan hasil analisis diketahui nilai t_{hitung} variabel kesibukan dan motivasi sebesar $5,295 > t_{tabel} = 1,658$, dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$. Hal ini bermakna H_0 ditolak dan H_a diterima. Berarti terdapat pengaruh signifikan antara motivasi dan harapan terhadap pembelian sayur-mayur di Ramayana Super Market.

Berdasarkan hasil analisis diketahui nilai t_{hitung} variabel super market dan pelayanan sebesar $4,728 > t_{tabel} = 1,658$, dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$. Hal ini bermakna H_0 ditolak dan H_a diterima. Berarti terdapat pengaruh signifikan antara lokasi terhadap pembelian sayur-mayur di Ramayana Super Market.

Berdasarkan hasil analisis diketahui nilai t_{hitung} variabel promosi penjualan sebesar $1,881 > t_{tabel} = 1,658$, dengan nilai signifikan $0,063 > 0,05$. Hal ini bermakna H_0 diterima dan H_a ditolak. Berarti tidak terdapat pengaruh signifikan antara promosi penjualan terhadap pembelian sayur-mayur di Ramayana Super Market.

Berdasarkan hasil analisis diketahui nilai t_{hitung} variabel gengsi berbelanja sebesar $2,416 > t_{tabel} = 1,658$, dengan nilai signifikan $0,017 < 0,05$. Hal ini bermakna H_0 ditolak dan H_a diterima. Berarti terdapat pengaruh signifikan antara gaya hidup terhadap pembelian sayur-mayur di Ramayana Super Market.

Berdasarkan hasil analisis diketahui nilai t_{hitung} variabel harga sebesar $-0,175 < t_{tabel} = 1,645$, dengan nilai signifikan $0,861 > 0,05$. Hal ini bermakna H_0 diterima dan H_a ditolak. Berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara harga terhadap pembelian sayur-mayur di Ramayana Super Market.

3.2 Pembahasan

Hasil penelitian ini diperoleh harga tidak berpengaruh signifikan terhadap pembelian sayur-mayur di Ramayana Super Market, berarti konsumen merasa harga sayur-mayur di Ramayana Super Market tidak berbeda jauh dengan pasar tradisional, bahkan ada beberapa jenis sayuran dimana harga di Ramayana Super Market lebih murah. Selain itu dalam hal kebersihan Ramayana Super Market lebih baik dari pada pasar tradisional. Konsumen tidak merasa keberatan membayar sedikit lebih mahal untuk produk yang lebih baik.

Sedangkan menurut Yoeti (2001:102) bahwa harga dari produk biasanya berjalan seiring dengan

mutu produk. Apabila mutu produk itu baik, maka pelanggan mau membayar dengan harga tinggi. Di dalam menetapkan harga ada beberapa faktor yang harus dipertimbangkan antara lain: 1) faktor biaya, 2) faktor permintaan. Pelanggan tidak peduli dengan harga yang mahal, tetapi yang lebih penting mendapatkan citra yang baik.

Harga memainkan peranan yang sangat penting dalam mengkomunikasikan kualitas dari suatu produk maupun jasa. Dengan ketiadaan petunjuk-petunjuk yang bersifat nyata, pelanggan mengasosiasikan harga yang tinggi dengan kinerja suatu produk jasa yang tinggi pula (Lupiyoadi, 2001).

Temuan selanjutnya bahwa promosi penjualan tidak berpengaruh dalam pembelian produk sayur-mayur di Ramayana Super Market, hal ini tidak sesuai dengan pendapat Kotler (1997), bahwa promosi penjualan terdiri dari kumpulan kiat insentif yang beragam, kebanyakan berjangka pendek, dirancang untuk mendorong pembelian suatu produk tertentu secara lebih cepat dan lebih besar oleh konsumen. kegiatan promosi penjualan bisa dengan cepat menarik pelanggan atau calon pelanggan baru sehingga terpengaruh untuk membeli atau mencoba sesuatu yang baru, bahkan pada bisa menyerang aktivitas promosi pesaing dan meningkatkan *impulse buying* (pembeli tanpa rencana sebelumnya). Juga pendapat novita (2012) yang menyatakan bahwa promosi adalah salah satu variabel yang dapat meningkatkan frekwensi pelanggan untuk berbelanja di Supermarket.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa ada 7 faktor yang dipertimbangkan konsumen dalam pembelian sayur-mayur di Ramayana Super Market. Adapun faktor-faktor yang dipertimbangkan konsumen dalam pembelian sayur-mayur bahwa terdapat pengaruh ke tujuh faktor tersebut terhadap pembelian sayur-mayur di Ramayana Super Market sebagai berikut:

- Faktor pemberi informasi berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap pembelian sayur-mayur oleh konsumen di Ramayana Super Market.
- Faktor produk sayur-mayur berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap pembelian sayur mayur oleh konsumen di Ramayana Super Market.
- Faktor harapan dan motivasi berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap pembelian sayur-mayur oleh konsumen di Ramayana Super Market.

- d) Faktor orientasi pada Super Market berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap pembelian sayur-mayur oleh konsumen di Ramayana Super Market.
- e) Faktor promosi penjualan tidak berpengaruh secara signifikan terhadap pembelian sayur-mayur oleh konsumen di Ramayana Super Market.
- f) Faktor gengsi berbelanja berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap pembelian sayur-mayur oleh konsumen di Ramayana Super Market
- g) Faktor harga tidak berpengaruh secara signifikan terhadap pembelian sayur-mayur oleh konsumen di Ramayana Super Market.

4.2 Saran

Berdasarkan pembahasan yang dikemukakan di atas masih banyak yang harus diperhatikan oleh pihak Ramayana Super Market untuk meningkatkan penjualan sayur-mayur di Ramayana Super Market, Adapun saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

- a. Ramayana Super Market perlu mempertahankan dan meningkatkan kualitas dan menjaga produk sayur-mayur yang ditawarkan agar tetap higienis, serta kebersihan dan kerapian dari ruang belanja.

- b. Pihak Ramayana Super Market hendaknya dapat mempertahankan dan meningkatkan pelayanan yang diberikan kepada konsumen.
- c. Mempertahankan promosi penjualan dan strategi harga yang selama ini di terapkan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ariantadisastra, S 1997. "Kebijakan Strategic Tanaman Pangan dan Holtikultura". Dirjen tanaman pangan dan holtikultura. Jakarta.
- [2] Kotler, Philip and Gray Armstrong. 1997. "Dasar-Dasar Pemasaran", Erlangga, Jakarta.
- [3] Lupiyoadi, Rambat (2001). "Manajemen Pemasaran Jasa Teori dan Praktik". Jakarta : Salemba Empat.
- [4] Malhotra. 1999. "Marketing research" perntice hall international inc united state of America.
- [5] Novita. P.S, Darmawan. D & Nyoman. Paring. 2012 . "Faktor Faktor yang Mempengaruhi Frekwensi. Pelanggan Berbelanja Produk Fresh Food di Tiara Supermarket Denpasar". E. Jurnal Agri Busines dan Agrowisata. Vol1.No. 2. Oktober 2012.
- [6] Yoeti, Oka. A (1996), "Pengantar Pariwisata", Bandung, Aksara.