

# PENGARUH PENERAPAN PROGRAM APLIKASI SISTEM RITEL DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI MAHASISWA PENDIDIKAN TATA NIAGA<sup>1)</sup>

Oleh : Jonet Ariyanto Nugroho<sup>2)</sup>

---

## ABSTRACT

*This study investigates the influence application of Retail System to increase the competency student of Tata Niaga education. Implementing application of Retail System Application already applying in Tania Mini Market.*

*The application of retail system in Tania maked by student, almost same with activity in generally mini market. So, this practice activity to give the student competency to arrange and operation the mini market. Finally the student can to competent in work market or to enter retail business.*

*Explanation of this problem is very important in teory or practice that is can to increase and to expand knowledge the student to operations mini market. In practice, application of retail system can to increase process study in laboratorium Tata Niaga education so aims of education can be reached.*

**Keywords :** Retail System Application, Retail Business, Aims Education, Work Market.

## A. PENDAHULUAN

Terbentuknya kompetensi merupakan salah satu tujuan dari keberhasilan pendidikan. Kompetensi yang ideal adalah kompetensi yang dapat menyesuaikan pada perkembangan jaman dan kebutuhan pasar kerja. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran, seluruh mata kuliah harus memberikan kompetensi kepada mahasiswa terhadap mata kuliah yang bersangkutan. Begitu pula pada mata kuliah Praktik Perniagaan I dan II, harus dapat membentuk kompetensi baik secara pengetahuan maupun praktik di bidang ritel.

Materi mata kuliah Praktik perniagaan I dan II mempelajari tentang bagaimana mengelola dan mengoperasikan suatu toko dengan prosedur yang benar. Hal ini terkait dengan laboratorium Pendidikan Tata Niaga yang berbentuk sebuah toko.

Pada waktu awal berdiri, konsep laboratorium Pendidikan Tata Niaga berbentuk tradisional market atau dapat disebut toko kelontong dengan nama Toko Tania. Aktivitas Toko Tania sama seperti halnya aktivitas toko kelontong pada umumnya, antara lain menyediakan dan menjual produk kepada pembeli, melayani pembeli, mencatat administrasi dan laporan harian secara manual, dan sebagainya. Namun, aktivitas semacam ini tentunya kurang efektif karena membutuhkan banyak orang untuk menanganinya dan kemungkinan

besar banyak terjadi kekacauan administrasi dalam pencatatan. Beda halnya dengan konsep modern market, segala pengelolaan dan pengoperasian sudah melalui sistem aplikasi ritel sehingga lebih efektif dalam administrasi dan pencatatan laporan maupun tenaga kerja yang dibutuhkan.

Pada Bulan November 2005, konsep Laboratorium Pendidikan Tata Niaga berubah menjadi modern market atau dapat disebut mini market. Dasar perubahan konsep pada bentuk toko disesuaikan atau mengikuti perkembangan jaman, di mana pada masa sekarang mulai banyak berkembang modern market dari yang berskala kecil sampai dengan yang berskala besar.

Khusus di Kota Solo perkembangan bisnis ritel mengalami peningkatan yang luar biasa, dari yang berbentuk hypermarket sampai dengan mini market. Sebagai contoh bentuk hypermarket adalah Goro Assalaam Hypermatket, Alfa Ritelindo, Hypermart, dan Makro. Contoh bentuk supermarket adalah Matahari Supermarket, Hero, Luwes Grup, Atria, Mitra, dan Laris. Sedangkan contoh mini market adalah Mini Market Assgros, Indomart, Sami Mirah, Pinilih dan mini market lainnya. Dari fenomena tersebut, tentunya menjadi peluang bagi mahasiswa yang sudah lulus kuliah untuk memasuki bisnis di bidang ritel ataupun bekerja pada dunia ritel.

---

<sup>1)</sup> Ringkasan Penelitian

<sup>2)</sup> Dosen Pendidikan Ekonomi J.PIPS FKIP UNS

Peran atau fungsi Mini Market Tania selain untuk laboratorium praktik mahasiswa juga sebagai sarana pengembangan bisnis. Khusus sebagai tempat praktik, mahasiswa diajarkan tentang bagaimana mengelola dan mengoperasikan mini market sesuai dengan prosedur yang benar. Dari pemahaman materi sampai dengan praktik mengoperasikan mini market, sebagai contoh penguasaan materi yang terdiri dari penguasaan mengenai master data supplier dan barang, prosedur pembelian dan penerimaan barang, prosedur transaksi di kasir, product knowledge, lay outing, display barang, dan mempraktikkan teori ke dalam kegiatan praktik di mini market. Sejak Mini Market Tania berdiri, upaya pengembangan selalu dilakukan terus menerus oleh pengelola. Sebagai contoh, penerapan program sistem aplikasi ritel pada mini market, pengadaan perangkat hardware mini market, pengadaan rak mini market, pengadaan dan memperbanyak item barang, dan sebagainya.

Penerapan praktik aplikasi mini market Tania oleh mahasiswa hampir sama dengan aktivitas yang dilakukan oleh mini market pada umumnya. Sehingga dengan kegiatan praktik ini, diharapkan mahasiswa memiliki kemampuan dan keahlian dalam mengelola dan mengoperasikan mini market yang pada akhirnya mampu bersaing dalam pasar kerja ataupun dalam memasuki bisnis ritel.

Dari uraian tersebut di atas, peneliti tertarik untuk meneliti tentang penerapan program aplikasi sistem ritel dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa Pendidikan Tata Niaga.

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian di atas, peneliti tertarik untuk meneliti apakah penerapan program aplikasi sistem ritel dapat meningkatkan kompetensi mahasiswa Pendidikan Tata Niaga? Penjelasan terhadap permasalahan tersebut sangat bermanfaat baik secara teori yaitu dapat meningkatkan dan mengembangkan pengetahuan mahasiswa di bidang ritel khususnya mini market baik secara teori maupun praktik. Secara praktis penerapan program sistem aplikasi ritel dalam Laboratorium Pendidikan Tata Niaga dapat meningkatkan proses pembelajaran sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai.

## **B. MODEL DAN METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif dengan metode penelitian Kuantitatif Deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan untuk mendeskripsikan atau menjelaskan tingkat kompetensi mahasiswa dalam menguasai Sistem Program Aplikasi Ritel.

Penelitian ini tidak memerlukan sampel melainkan menggunakan populasi yang disebut populasi target, dengan alasan dikarenakan jumlah populasi yang akan diteliti hanya sedikit. Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa Angkatan 2004 Bidang Keahlian Khusus Pendidikan Tata Niaga Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan IPS FKIP UNS yang menempuh mata kuliah Praktik Perniagaan. Populasi target pada penelitian ini berjumlah 53 mahasiswa.

Jenis data dari penelitian ini menggunakan data primer yang diperoleh dari hasil penyebaran angket atau kuesioner yang diberikan kepada mahasiswa semester IV yang menempuh mata kuliah Praktik Perniagaan.

Adapun variabel dari kuesioner yang digunakan untuk mengukur tingkat kompetensi mahasiswa adalah sebagai berikut :

1. Membuka software program aplikasi sistem ritel pada komputer.
2. Menampilkan tiap-tiap fungsi dan variabel program aplikasi sistem ritel.
3. Menginput dan memproses data supplier.
4. Menginput dan memproses data master barang.
5. Menginput dan memproses data pembelian barang.
6. Mencetak print out pembelian barang.
7. Mencetak label harga.
8. Melakukan scanner barang.
9. Memproses transaksi barang.
10. Mencetak print out transaksi barang.
11. Mengklasifikasikan barang.
12. Menguraikan atribut produk.
13. Menghafal ragam produk dan lokasi display produk dalam mini market.
14. Mendisplay barang dengan metode yang benar.
15. Mengatur bentuk lay out dalam toko.

Model analisis data pada penelitian ini menggunakan Analisis Deskriptif dengan Prosentase. Maksud dari model analisis ini adalah memberikan nilai atau score pada

setiap variabel kompetensi sesuai dengan tingkat kemampuan mahasiswa yang terdiri dari sangat mampu, mampu, kurang mampu, dan tidak mampu. Kemudian akumulasi score dari masing-masing tingkat kemampuan mahasiswa dibuat prosentase. Dengan demikian dapat dideskripsikan jumlah prosentase mahasiswa yang memiliki kompetensi maupun yang tidak memiliki kompetensi.

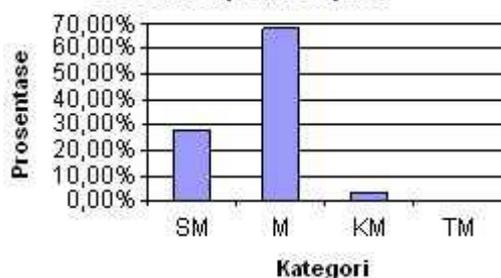
### C. ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Dari hasil pengumpulan data, kemudian dilakukan analisis data, diperoleh hasil untuk setiap variabel sebagai berikut :

**Variabel 1** Membuka software program aplikasi sistem ritel pada komputer menunjukkan:

Sebesar 28,3% mahasiswa menjawab sangat mampu, sebesar 67,9% mahasiswa menjawab mampu dan sisanya sebesar 3,8% mahasiswa menjawab kurang mampu, bahkan untuk kategori tidak mampu tidak ada seorang pun yang menjawab. Dari hasil tersebut dapat dilihat sebesar 96,2% mahasiswa (kategori sangat mampu dan mampu) menguasai kompetensi dalam membuka program aplikasi, sedangkan sisanya 3,8% (kategori kurang mampu dan tidak mampu) dianggap belum menguasai kompetensi. Dapat disimpulkan mahasiswa sudah mampu menguasai kompetensi membuka software program aplikasi sistem ritel pada komputer.

**Membuka software program aplikasi sistem ritel pada komputer**

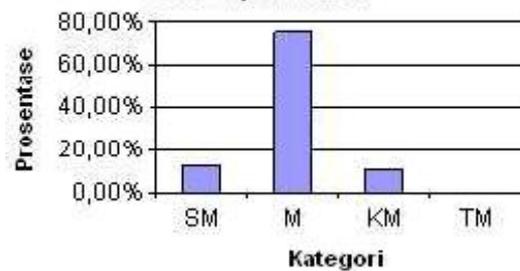


**Variabel 2** Menampilkan tiap-tiap fungsi dan program sistem aplikasi ritel menunjukkan:

Sebesar 13,2% menjawab sangat mampu, 75,5% mahasiswa menjawab mampu, dan sisanya 11,3% mahasiswa menjawab kurang mampu. Dari hasil tersebut dapat dilihat sebesar 88,7%

mahasiswa (kategori sangat mampu dan mampu) menguasai kompetensi dalam menampilkan tiap-tiap fungsi dan program sistem aplikasi ritel, sedangkan sisanya 11,3% (kategori kurang mampu dan tidak mampu) dianggap belum menguasai kompetensi. Dapat disimpulkan mahasiswa sudah mampu menguasai kompetensi membuka software program aplikasi sistem ritel pada komputer.

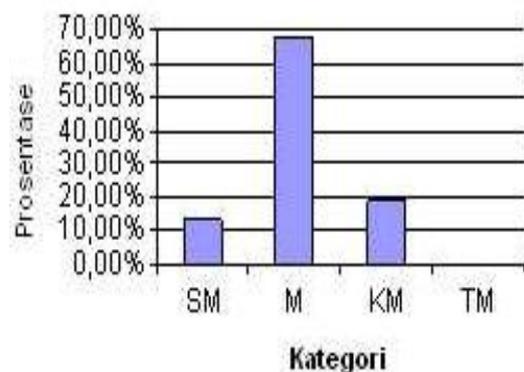
**Menampilkan tiap-tiap fungsi dan program sistem aplikasi ritel**



**Variabel 3** Menginput dan memproses data supplier menunjukkan:

Sebesar 13,2% mahasiswa menjawab sangat mampu, 67,9% mahasiswa mampu, dan sisanya 18,9% mahasiswa menjawab kurang mampu. Hasil tersebut memperlihatkan sebesar 81,1% mahasiswa (kategori sangat mampu dan mampu) menguasai kompetensi dalam menginput dan memproses data supplier dan sisanya sebesar 18,9% (kategori kurang mampu dan tidak mampu) dianggap belum menguasai kompetensi. Dapat disimpulkan mahasiswa sudah mampu menguasai kompetensi membuka software program aplikasi sistem ritel pada komputer

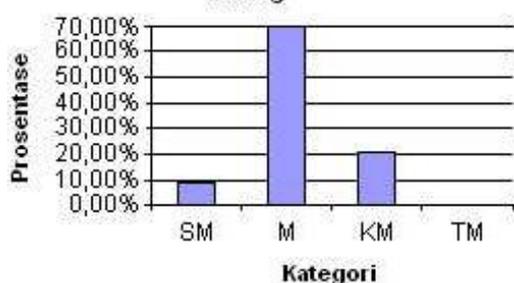
**Menginput dan memproses data supplier**



**Variabel 4** Menginput dan memproses data master barang menunjukkan:

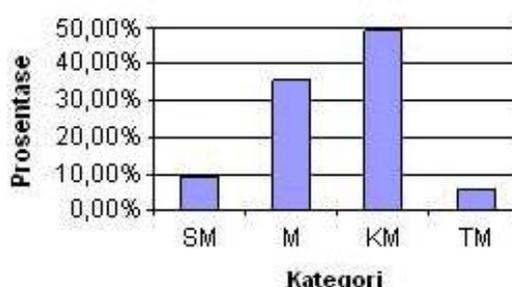
Kategori sangat mampu sebesar 9,4%, kategori mampu sebesar 69,8%, dan sisanya 20,8% pada kategori kurang mampu. Artinya kompetensi dalam menginput dan memproses data master barang sudah dikuasai/didominasi sebagian besar mahasiswa (kategori sangat mampu dan mampu), yaitu sebesar 79,2% mahasiswa.

**Menginput dan memproses data master barang**



Sebesar 9,4% mahasiswa menjawab sangat mampu, sebesar 35,8% menjawab mampu, sebesar 49,1% menjawab kurang mampu, dan sisa yang menjawab tidak mampu sebesar 5,7%. Hasil tersebut menunjukkan sebagian besar mahasiswa belum menguasai kompetensi dalam mencetak hasil print out pembelian barang yaitu sebesar 54,7% dari keseluruhan mahasiswa dan hanya sebesar 45,3% saja yang menguasai kompetensi.

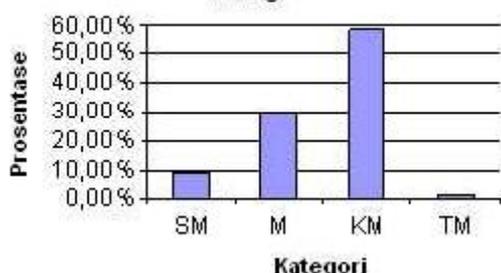
**Mencetak print out pembelian barang**



**Variabel 5** Menginput dan memproses data pembelian barang memperlihatkan:

Sebesar 9,4% mahasiswa menjawab sangat mampu, sebesar 30,2% menjawab mampu, sedangkan jumlah terbanyak yaitu sebesar 58,5% menjawab kurang mampu, dan sisanya sebesar 1,9% menjawab tidak mampu. Dari hasil tersebut dapat dilihat sebesar mahasiswa (kategori kurang mampu dan tidak mampu) belum menguasai kompetensi pada menginput dan memproses data pembelian barang yaitu ditunjukkan dengan angka sebesar 60,4% dan hanya sebesar 39,6% saja yang menguasai kompetensi tersebut.

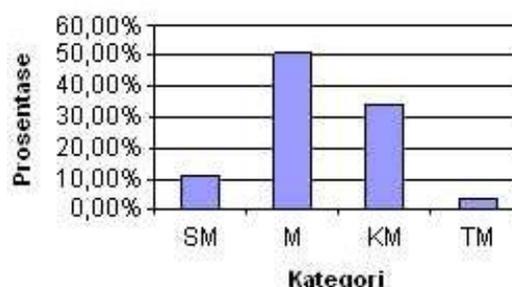
**Menginput dan memproses data pembelian barang**



**Variabel 7** Mencetak label harga (Price Tag) menunjukkan:

Sebesar 11,3% mahasiswa menjawab mampu, sebesar 50,9% mahasiswa menjawab kurang mampu, sedangkan sebesar 34,0% menjawab kurang mampu, dan sisanya sebesar 3,8% menjawab tidak mampu. Kompetensi mahasiswa dalam mencetak label harga dapat dikatakan sudah menguasai yaitu ditunjukkan dengan jumlah mahasiswa yang dikategorikan sangat mampu dan mampu sebesar 62,3%.

**Mencetak label harga**

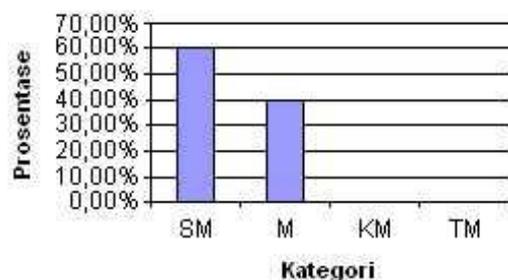


**Variabel 6** Mencetak print out pembelian barang menunjukkan:

**Variabel 8** Melakukan scanner barang menunjukkan :

Mahasiswa yang sangat mampu melakukan sebanyak 60,4%, sebesar 39,6% menjawab mampu, dan tidak seorangpun mahasiswa yang menjawab kurang mampu maupun tidak mampu. Sudah jelas dapat dilihat bahwa mahasiswa menguasai kompetensi dalam melakukan scanner barang yang ditunjukkan dengan angka sangat besar yaitu 100% (kategori sangat mampu dan mampu).

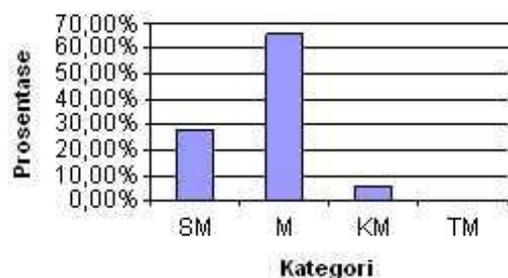
**Melakukan scanner barang**



**Variabel 9** Melakukan transaksi barang menunjukkan:

Kategori sangat mampu sebesar 28,3%, kategori mampu sebesar 66,0%, dan sisanya kategori kurang mampu sebesar 5,7%. Hasil berikut menggambarkan jumlah terbesar mahasiswa (kategori sangat mampu dan mampu) sudah menguasai kompetensi dalam melakukan transaksi barang yaitu ditunjukkan dengan angka sebesar 94,3%. Sedangkan sisanya sebesar 5,7% menunjukkan belum menguasai kompetensi.

**Melakukan transaksi barang**

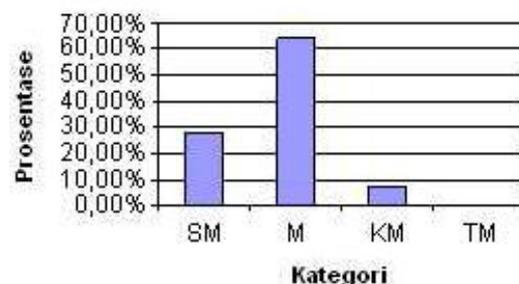


**Variabel 10** Mencetak print out transaksi barang menunjukkan:

Sebesar 28,3% mahasiswa menjawab sangat mampu, sebesar 64,2% mahasiswa

menjawab mampu, dan sisanya sebesar 7,5% mahasiswa menjawab kurang mampu. Hasil tersebut menunjukkan sebesar 92,5% mahasiswa (kategori sangat mampu dan mampu) telah menguasai kompetensi dalam mencetak print out barang, sedangkan sisanya 7,5% mahasiswa belum menguasainya.

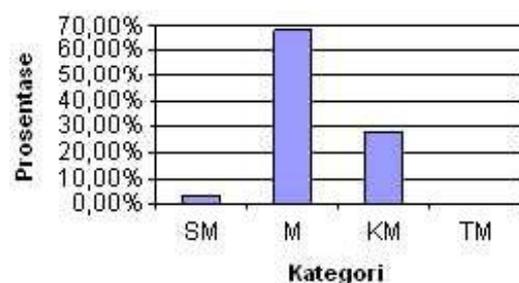
**Mencetak print out transaksi barang**



**Variabel 11** Mengklasifikasikan produk menunjukkan:

Sebesar 3,8% mahasiswa menjawab sangat mampu, sebesar 67,9% menjawab mampu sedangkan sisanya sebesar 28,3% mahasiswa menjawab kurang mampu. Dari hasil yang telah dihitung maka sudah jelas bahwa sebagian besar mahasiswa (kategori sangat mampu dan mampu) telah menguasai kompetensi dalam mengklasifikasikan produk yaitu dengan ditunjukkan angka sebesar 71,7%.

**Mengklasifikasikan produk**

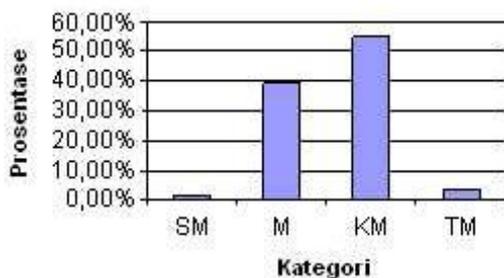


**Variabel 12** Menguraikan atribut produk, menunjukkan:

Hanya sebesar 1,9% mahasiswa yang menjawab sangat mampu, sebesar 39,6% menjawab mampu, sedangkan jumlah terbesar yaitu 54,7% menjawab kurang mampu, dan sisanya sebesar 3,8%

menjawab tidak mampu. Dari hasil tersebut sebagian besar mahasiswa belum menguasai kompetensi dalam menguraikan atribut produk yaitu sebesar 58,5% (kategori kurang mampu dan tidak mampu), sedangkan jumlah mahasiswa yang telah menguasai kompetensi menguraikan atribut produk sebesar 41,5% (kategori sangat mampu dan mampu).

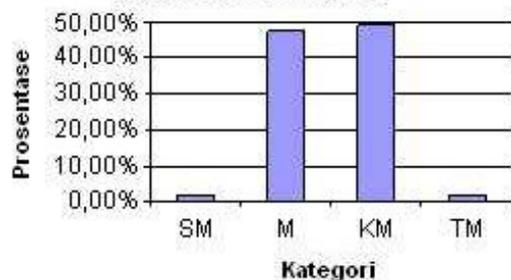
**Menguraikan atribut produk**



**Variabel 13** Menghafal ragam produk dan lokasi display produk dalam mini market, menunjukkan:

Sebesar 1,9% menjawab sangat mampu, sebesar 47,2% mahasiswa menjawab mampu, sebesar 49,1% menjawab kurang mampu, dan sisanya 1,9% mahasiswa menjawab tidak mampu. Hasil tersebut dapat menunjukkan jumlah mahasiswa yang belum menguasai kompetensi masih besar yaitu 49,1% sedangkan jumlah yang belum menguasai sebesar 51,1%, sehingga jumlah mahasiswa yang mampu menguasai kompetensi, jumlah mahasiswa yang tidak menguasai kompetensi (walaupun hanya beda tipis yaitu sekitar 1,1%).

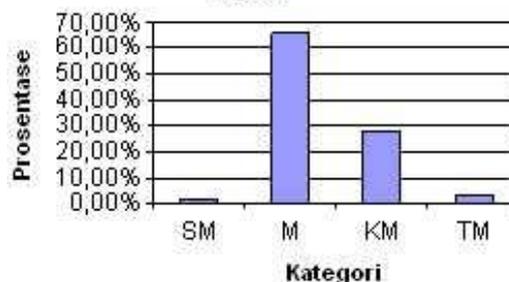
**Menghafal ragam produk dan lokasi display produk dalam ini market**



**Variabel 14** Mendisplay barang dengan metode yang benar menunjukkan:

Sebesar 1,9% mahasiswa menjawab sangat mampu, sebesar 66,0% mahasiswa menjawab mampu, sebesar 28,3% mahasiswa menjawab kurang mampu dan sisanya sebesar 3,8% menjawab tidak mampu, dari hasil tersebut sebagian besar mahasiswa yang telah menguasai kompetensi dalam mendisplay yaitu sebesar 67,9% (untuk kategori sangat mampu dan mampu) dan hanya sebesar 32,1% mahasiswa (kategori kurang mampu dan tidak mampu) yang belum menguasai kompetensi dalam mendisplay barang.

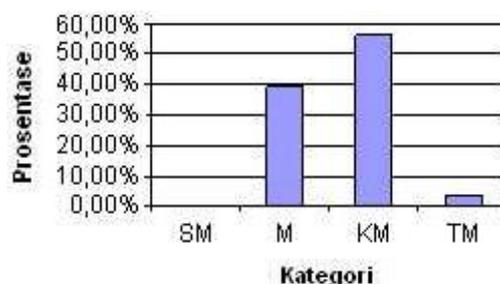
**Mendisplay barang dengan metode yang benar**



**Variabel 15** Mengatur bentuk lay out dalam toko menunjukkan:

Sebesar 39,6% mahasiswa menjawab mampu, 56,6% menjawab kurang mampu, dan sisanya sebesar 3,8% menjawab tidak mampu. Hasil tersebut menunjukkan sebagian besar mahasiswa (kategori kurang mampu dan tidak mampu) belum menguasai kompetensi dalam mengatur bentuk lay out dalam toko yaitu ditunjukkan dengan prosentase sebesar 60,4%, dan hanya sebesar 39,6% mahasiswa saja yang sudah mampu menguasai kompetensi tersebut

**Mengatur bentuk lay out dalam toko**



Berikut adalah tabel hasil ringkasan setiap variabel:

No	Kompetensi	SM	M	KM	TM	Jumlah
1	Membuka software program aplikasi sistem ritel pada komputer.	28,3%	67,9%	3,8%	0,0%	100%
2	Menampilkan tiap-tiap fungsi dan variabel program aplikasi sistem ritel.	13,2%	75,5%	11,3%	0,0%	100%
3	Menginput dan memproses data supplier.	13,2%	67,9%	18,9%	0,0%	100%
4	Menginput dan memproses data master barang.	9,4%	69,8%	20,8%	0,0%	100%
5	Menginput dan memproses data pembelian barang.	9,4%	30,2%	58,5%	1,9%	100%
6	Mencetak print out pembelian barang.	9,4%	35,8%	49,1%	5,7%	100%
7	Mencetak label harga.	11,3%	50,9%	34,0%	3,8%	100%
8	Melakukan scanner barang.	60,4%	39,6%	0,0%	0,0%	100%
9	Memproses transaksi barang.	28,3%	66,0%	5,7%	0,0%	100%
10	Mencetak print out transaksi barang.	28,3%	64,2%	7,5%	0,0%	100%
11	Mengklasifikasikan produk.	3,8%	67,9%	28,3%	0,0%	100%
12	Menguraikan atribut produk.	1,9%	39,6%	54,7%	3,8%	100%
13	Menghafal ragam produk dan lokasi display produk dalam mini market.	1,9%	47,2%	49,1%	1,9%	100%
14	Mendisplay barang dengan metode yang benar.	1,9%	66,0%	28,3%	3,8%	100%
15	Mengatur bentuk lay out dalam toko.	0,0%	39,6%	56,6%	3,8%	100%
	Rata-rata prosentase keseluruhan	14,7%	55,2%	28,4%	1,6%	100%

Dari hasil rata-rata semua variabel menunjukkan:

1. Sebesar 14,7% sangat mampu dalam menguasai kompetensi secara keseluruhan.
2. Sebesar 55,2% mahasiswa mampu menguasai kompetensi secara keseluruhan.
3. Sebesar 28,4% mahasiswa kurang mampu menguasai kompetensi secara keseluruhan.
4. sebesar 1,6% mahasiswa tidak menguasai kompetensi secara keseluruhan.

Berikut ini adalah diagram dari hasil rata-rata keseluruhan variabel:



#### D. PENUTUP

Dari hasil analisis pada penelitian ini, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dari 15 variabel kompetensi yang diujikan kepada mahasiswa diperoleh hasil bahwa 70 % (tingkat kemampuan sangat mampu dan mampu) dari mahasiswa dikategorikan menguasai kompetensi, sedangkan 30 % (tingkat kemampuan kurang mampu dan tidak mampu) dari mahasiswa dikategorikan belum menguasai kompetensi. Sehingga dengan penerapan sistem program aplikasi ritel mampu meningkatkan kompetensi mahasiswa angkatan 2004 Bidang Keahlian Khusus Pendidikan Tata Niaga Prodi Pendidikan Ekonomi FKIP UNS.
2. Dari 15 variabel kompetensi yang diujikan kepada mahasiswa menunjukkan bahwa 10 variabel kompetensi mampu dikuasai oleh mahasiswa, sedangkan 5 variabel kompetensi belum dikuasai oleh mahasiswa. Adapun 10 variabel yang dikuasai oleh mahasiswa adalah sebagai berikut :

- a. Membuka software program aplikasi sistem ritel pada komputer.
- b. Menampilkan tiap-tiap fungsi dan variabel program aplikasi sistem ritel.
- c. Menginput dan memproses data supplier.
- d. Menginput dan memproses data master barang.
- e. Mencetak label harga.
- f. Melakukan scanner barang.
- g. Memproses transaksi barang.
- h. mencetak print out transaksi barang.
- i. Mengklasifikasikan barang.
- j. Mendisplay barang dengan metode yang benar.

Sedangkan 5 variabel kompetensi yang belum dikuasai oleh mahasiswa adalah sebagai berikut :

- a. Menginput dan memproses data pembelian barang
- b. Mencetak print out pembelian barang
- c. Menguraikan atribut produk
- d. Menghafal ragam produk dan lokasi display produk dalam mini market
- e. Mengatur bentuk lay out dalam toko.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Asep ST Sujana, 2004. *Paradigma Baru Dalam Manajemen Ritel*. Edisi 1. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Gregorius Chandra. 2002. *Strategi dan Program Pemasaran*. Yogyakarta : Andi Yogyakarta.
- Hendri Ma'ruf, 2005. *Pemasaran Ritel*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Nana Syaodih Sukmadinata, 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Philip Kotler. 1997. *Marketing Management 9e*. Jakarta : PT. Prenhallindo.
- Pranowo Hadi, 2004. *Manajemen Mini Market*. Yogyakarta : Tugu Publisher
- Software Program Aplikasi Sistem Ritel *Magic 7 Enterprise*
- Taufiq Amir, 2004. *Manajemen Ritel*. Jakarta : Penerbit PPM
- Uyung Sulaksana. 2003. *Integrated Marketing Communications*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.