

Analisis Pengaruh *E-Commerce* Terhadap Pedagang Konvensional Industri Mebel Di Kota Pasuruan

Analysis Of The Effect Of E-Commerce On Trades Convesional Furniture Industry In Pasuruan City

Arifatur Rosyidah¹, Yuniar Rahman², Eprilia Putri Maulidyah Rahman³, Enik Sulistyowati⁴
Universitas Nahdlatul Ulama Pasuruan¹²³⁴

e-mail: arifaturrosyidah123@gmail.com¹, yuniarrahan03@gmail.com², putrieprilia54@gmail.com³,
enik@itsnupasuruan.ac.id⁴

ABSTRACT

Pasuruan City experienced an increase in the number of industries by 10.2%. The industry that can be seen in Pasuruan city is the furniture industry which is the driving force of the Pasuruan city economy. The furniture industry in Pasuruan can be said to be a very developed industry with proven furniture production that can penetrate the international market.. However, the existence of E-Commerce changes the paradigm that radically changes the traditional way of doing business is moving very fast with great effects for the furniture industry which is experienced by many conventional traders in the furniture industry of Pasuruan city. Based on these problems, this research was conducted with the aim of how E-Commerce affects conventional furniture industry traders. This research is a study with a quantitative approach with a sample size of 30 samples where the sampling uses non probability sampling method with the criteria of anyone who has a furniture industry business. Data processing in this study uses excel software whose data collection uses a questionnaire distributed via google form. Based on the results of the study, it shows that E-Commerce has a strong correlation and a significant relationship. This shows that the existence of E-Commerce has an influence and have most beneficial on conventional furniture industry traders in Pasuruuan city.

Keyword: *E-Commerce, Conventional Traders, Furniture Industry,.*

ABSTRAK

Kota Pasuruan mengalami peningkatan jumlah industri sebesar 10,2%. Industri yang bisa dilihat di kota Pasuruan adalah industri mebel yang merupakan penggerak perekonomian kota Pasuruan. Industri mebel di Pasuruan bisa dikatakan industri yang sangat berkembang dengan dibuktikan hasil produksi mebel yang dapat menembus pasar internasional. Namun demikian, adanya *E-Commerce* merubah paradigma yang secara radikal mengubah cara tradisional dalam berbisnis ini bergerak sangat cepat dengan efek yang besar bagi industri mebel yang banyak di alami oleh pedagang konvensional industri mebel kota Pasuruan. Berdasarkan masalah tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan bagaimana *E-Commerce* berpengaruh terhadap pedagang konvensional industri mebel. Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif dengan jumlah sampel sebanyak 30 sampel dimana pengambilannya menggunakan metode *non probability sampling* dengan kriteria siapa saja yang mempunyai bisnis industri mebel. Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan software excel yang pengumpulan datanya menggunakan kuesioner yang disebar melalui *google form*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa *E-Commerce* memiliki korelasi yang kuat dan hubungan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa adanya *E-Commerce* memiliki pengaruh dan manfaat yang sangat besar terhadap pedagang konvensional industri mebel di kota Pasuruuan.

Kata kunci : *E-commerce, Pedagang konvensional, Industri mebel*

PENDAHULUAN

Di era globalisasi, perdagangan berkembang cukup dinamis karena Beberapa faktor strategis mendukung, termasuk kemajuan teknologi. Karena berkat tersedianya teknologi IT yang canggih dan didukung Kehadiran Internet yang cepat dan meluas mengubah perdagangan menjadi lebih efektif, sederhana dan efisien [1]. Transaksi jual beli pada saat ini sangat mudah karena dapat dilakukan melalui jaringan internet tanpa harus datang seperti pasar konvensional, tentu saja hal ini memberikan keuntungan khusus bagi pelaku yang menggunakan *E-Commerce* [2].

E-Commerce kini telah menjadi salah satu alternatif jual beli produk komersial di Indonesia. Bukan berarti mereka yang mempunyai modal besar saja yang bisa mengaksesnya, tetapi siapapun bisa menggunakan *E-Commerce* untuk memulai bisnis jual maupun beli [2]. Hal ini tentu akan berdampak bagi pedagang konvensional salah satunya dalam sektor industri mebel. Informasi dari data Badan Pusat Statistik (BPS) Kota Pasuruan, total industri mebel di Kota Pasuruan pada tahun 2023 adalah sebanyak 1.291 unit. Jumlah ini meningkat sebesar 10,2% dibandingkan tahun sebelumnya yang berjumlah 1.170 unit. Di kota Pasuruan industrimebel terkenal dengan bahan, kualitas dan hasil yang bagus. Sehingga menjadi salah satu rujukan untuk furniture.tetapi Sebagian masih melakukan penjualan secara konvensional.

Saluran penjualan yang masih konvensional melalui kontak Pemasaran atau langsung ke manajemen tampaknya memakan waktu dan tenaga. karena teknologi *E-Commerce* tidak digunakan untuk mendukung prosesoperasional terutama saat memproses transaksi kecil [3]. Perbedaan saat berbelanja di *E-Commerce* dan pedagang konvensional besar kemungkinan muncul perbedaan lebih dari sekedar harga, tetapi juga biaya-biaya yang timbul dalam proses transaksi pembelian barang tersebut [4]. Hasil penjualan melalui *E-Commerce* juga dapat meraih penjualan lebih tinggi jika dibandingkan dengan penjualan tanpa menggunakan *E-Commerce* [5].

Dalam pengamatan penjualan mebel di kota Pasuruan sangat turun drastis dari sebelumnya, banyak pedagang mebel mengeluh karena sepinnya pembeli. Bahkan pelanggan dari luar kota sudah jarang mengambil barang di kota Pasuruan. Padahal dulu kota Pasuruan terkenal akan industri mebelnya yang menembus pasar nasional bahkan sampai kepasar internasional. Tidak sedikit pedagang menuduh adanya perdagangan *online* membuat para konsumen membeli barang lewat *E-Commerce*. Oleh karena itu, analisis ini kita angkat untuk mengetahui bagaimana *E-Commerce* berpengaruh terhadap penjual konvensional industri Mebel di kota Pasuruan.

Penggunaan *E-Commerce* di bidang industri mebel kota Pasuruan masih belum merata. Hal ini disebabkan olehkurangnya pemahaman, dorongan dan dukungan bagi para pedagang konvensional. Penelitian ini penting dilakukan karena persaingan antara *E-Commerce* dan pedagang konvensional semakin meningkat. Untuk mengetahui dampak persaingan tersebut terhadap pelaku usaha. Dengan mengetahui dampak tersebut, maka dapatdilakukan upaya untuk meningkatkan dampak positifdan menurunkan dampak negatif dari persaingan tersebut. tujuan penelitian dilakukan adalah untuk mengkaji persaingan antara *E-Commerce* dan pedagangkonvensional dalam penjualan produk mebel.

TINJAUAN PUSTAKA

E-Commerce

E-Commerce merupakan bagian hasil dari perkembangan teknologi yang banyak digunakan untuk perdagangan. *E-Commerce* merupakan sarana yang memberikan kemudahan kepada konsumen dan

penjual dalam menukar informasi harga atau melakukan transaksi melalui Internet [4]. Beberapa penelitian sebelumnya telah memberikan pernyataan bahwa penggunaan *E-Commerce* berpengaruh terhadap penjualan seperti penjualan pada industri konveksi yang memproduksi pakaian jadi di provinsi Bali [5].

Penjualan dengan menggunakan *E-Commerce* melibatkan beberapa proses antara lain, penawaran produk, pembelian, pembayaran, dan pengiriman barang yang dilakukan secara online. Selain semua itu, *E-Commerce* bisa juga dikatakan merupakan cakupan kegiatan pemasaran online, layanan pelanggan secara online, bahkan bisa disebut juga manajemen rantai pasok digital [5].

Pedagang Konvensional

Dalam perdagangan konvensional, pembeli dan penjual bertemu secara langsung. Seseorang yang melakukan pembelian secara tradisional (pembelian nyata) melalui beberapa tahapan yaitu mencari barang yang diinginkan, berinteraksi dengan penjual untuk melakukan negosiasi dan menyepakati pembelian barang tersebut dan penerimaan barang yang disepakati pembeliannya [6].

METODE PENELITIAN

Metode

Metode penelitian bisa menggunakan metode kualitatif maupun metode kuantitatif, sedangkan penelitian kali ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan melakukan penyebaran kuesioner kepada responden yang merupakan pemilik dari industri mebel di Kota Pasuruan. Fokus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana *E-Commerce* berpengaruh kepada pedagang konvensional industri mebel di kota Pasuruan.

Populasi Dan Sampel

Menurut Syamsul Hadi, 2006, populasi merupakan jumlah keseluruhan dari industri mebel di Kota Pasuruan. Jumlah industri mebel di Kota Pasuruan pada tahun 2023 adalah sebanyak 1.291 unit. Sedangkan sampel merupakan bagian dari populasi dimana karakteristiknya sama dengan populasi yang digunakan untuk sumber data penelitian. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 30 orang yang menggunakan *E-Commerce* dengan rentang umur kurang dari 60 tahun.

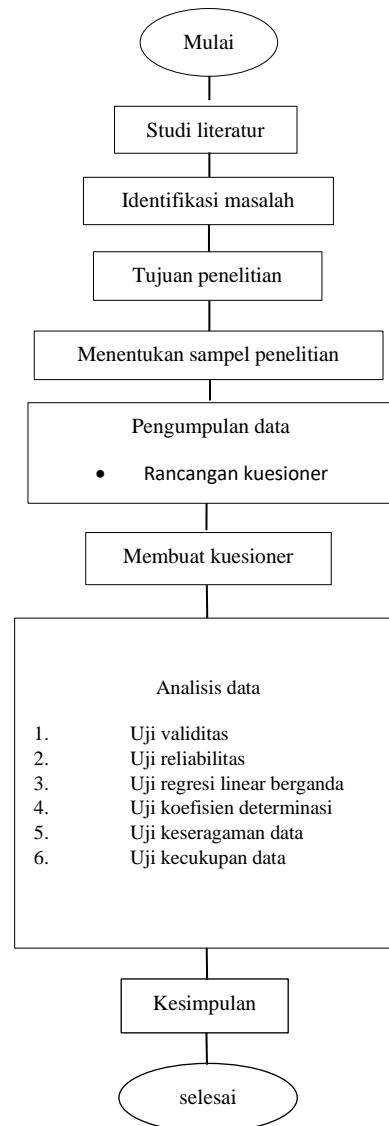
Teknik Pengumpulan Data

Teknik data yang dikumpulkan didapatkan dari data primer yang didapatkan secara langsung setelah kuesioner yang sebarakan melalui *google form* dimana dijelaskan dalam kuesioner tujuan penelitian secara ringkas dan menjelaskan cara pengisian kuesioner. Skala yang digunakan dalam penelitian saat ini menggunakan skala likert sebagai skala pengukurannya dengan hasil “sangat setuju” hingga “sangat tidak setuju”.

Analisis Data

Setelah melakukan pengumpulan data, penulis melakukan analisis data dengan menggunakan perhitungan melalui *software excel*.

Flowchart penelitian



Gambar 1. Flowchart penelitian
Sumber : Olah data

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kuesioner yang disebar pada pengguna *E-Commerce* mempunyai beberapa pertanyaan yang ada pada tabel 1 di bawah ini dimana jawaban dari responden kami olah dan analisis lebih lanjut menggunakan skala likert. Output dari kuesioner yang telah dilakukan didapatkan pernyataan dari responden yang pada akhirnya data tersebut digunakan untuk pengambilan kesimpulan dari penelitian ini.

Skala likert yang digunakan pada penelitian ini memiliki beberapa poin pertanyaan yang digunakan untuk mengukur perilaku individu dengan memberikan respon 5 titik pilihan pada setiap poin pertanyaan yang terdiri dari sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju (likert, 1932)

Tabel 1: Tabel Hasil Jawaban Responden

NO	PERTANYAAN	Sangat setuju	Setuju	Netral	Tidak setuju	Sangat tidak setuju
1.	Adanaya <i>E-commerce</i> transaksi jual beli lebih mudah	8	16	6	-	-
2.	<i>E-commerce</i> dapat memperluas jaringan pemasaran	8	19	3	-	-
3.	Harga yang ditawarkan <i>E-commerce</i> lebih terjangkau	5	9	13	3	-
4.	Adanya perdagangan konvensional pembeli dapat melihat secara langsung kualitas produk mebel	11	15	4	-	-
5.	Adanya penjual konvensional pembeli dapat negosiasi secara langsung untuk dapat kesepakatan harga	9	14	7	-	-
6.	Pedagang konvensional memudahkan seseorang dalam keadaan mendesak	1	6	16	7	-
7.	Jaringan pasar penjual konvensional terbatas	10	12	8	-	-

Berdasarkan data diatas kita dapat mengetahui bahwa *E-commerce* memiliki kelebihan dalam kemudahan transaksi jual beli, memperluas jaringan pemasaran, dan ketersediaan produk. dan perdagangan konvensional memiliki kelebihan dalam memungkinkan pembeli melihat langsung kualitas produk dan negosiasi harga.

Uji Validitas

Uji Validitas dilakukan dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana data yang sudah terkumpul sesuai dengan datasesungguhnya dari penelitian. Jika nilai dari R hitung lebih besar dari nilai R tabel, maka instrumen yang digunakan pada penelitian ini dapat dikatakan valid.

Tabel 2: Tabel Uji Validitas

	1	2	3	4	5	6	7
R Hitung	0,794249	0,679549	0,746966	0,674966	0,654815	0,444497	0,654909
R Tabel	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610
Hasil	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid

Dari penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa data yang dianalisis ini valid karena nilai R Hitung lebih besar daripada R tabel.

Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas dilakukan dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana hasil dari pengukuran suatu variabel tetap konsisten jika dilakukan berulang kali. Jika hasil perhitungan *Cronbach alpha* sebesar 0,6 atau lebih, maka variabel penelitian dapat dikatakan reliabel [7].

Tabel 3: Tabel Uji Reliabilitas

VARIAN TOTAL	11,75172						
VARIAN BUTIR	0,478161	0,350575	0,809195	0,478161	0,57586	0,585057	0,585057
JUMLAH VARIAN BUTIR	3,862069						
HASIL KEPUTUSAN	0,783255						

RELIABEL

Dari hasil analisis ini kita dapat mengetahui bahwa data penelitian ini Reliabel karena memiliki hasil Cronbach Alpha sebesar 0.783255

Uji Regresi Linear Berganda

Uji Regresi linear berganda dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen[8]. Dan setelah diolah diperoleh hasil $Y = 7,2859 + 0,6924X$

Tabel 4: Uji Regresi Linier Berganda

Regression Statistics

Multiple R	0,635071
R Square	0,403315
Adjusted R Square	0,382005
Standard Error	1,554305
Observations	30

Regression	1	45,72249	45,72249	18,92594	0,000163197
Residual	28	67,64418	2,415864		
Total	29	113,3667			

	Coefficients	Error	t Stat	P-value	Lower 95%	95%	95,0%	95,0%
Intercept	7,285914	1,894177	3,846479	0,000633	3,405867594	11,16596	3,405868	11,16596
X Variable 1	0,692415	0,159161	4,350395	0,000163	0,366387777	1,0184427	0,366388	1,018443

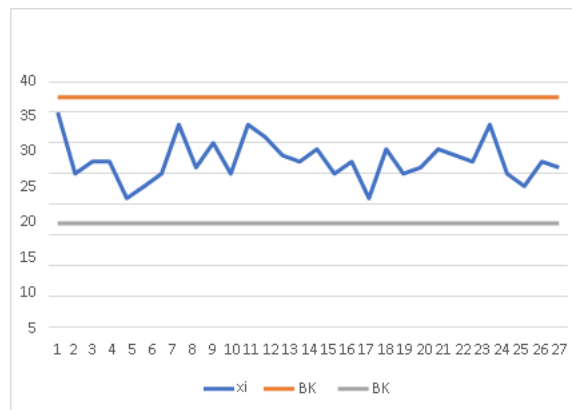
Berdasarkan tabel dapat kita lihat bahwa nilai korelasi antara x dan y adalah 0,635 dimana dikategorikan memiliki korelasi yang kuat. Dari tabel ini diketahui bahwa nilai signifikasinya sebesar 0,00016 .karena nilai signifikasinya kurang dari 0,05 maka *E-commerce* dikatakan berpengaruh terhadap pedagang konvensional

Uji Koefisien Determinasi

Berdasarkan tabel di atas kita dapat mengetahui nilai koefisien determinasinya adalah 0,38 atau sebesar 38%. Artinya dari data responden menjelaskan bahwa *E-commerce* memiliki pengaruh terhadap pedagang konvensional sebesar 38% dan 62% dipengaruhi oleh data selain yang kami paparkan.

Uji Keseragaman Data

Data dikatakan seragam jika tidak melewati batas kontrol bawah dan batas kontrol atas. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan kita mengetahui bahwa data yang kita peroleh adalah seragam berikut diagram hasil uji keseragamannya



Gambar 2 : Uji Keseragaman Data
 Sumber : Olah Data

Uji Kecukupan Data

Uji Kecukupan Data dalam hal ini diperlukan untuk mengetahui apakah data yang dikumpulkan telah cukup untuk membuat kesimpulan yang valid. Berikut rumus uji kecukupan data

$$N' = \left[\frac{k/s\sqrt{N \sum x^2 - (\sum x)^2}}{\sum x} \right]^2$$

Gambar 3. Uji Kecukupan Data
 Sumber : Shavelson (2009)

Diketahui:

N = jumlah data

N' = jumlah data teoritis

k = Tingkat keyakinan 95% = 2s
 = derajat ketelitian 5% = 0.05

Berdasarkan data yang kita dapatkan setelah diolah kita memperoleh hasil $N' = 4.96 < N = 30$ maka data yang kita dapatkan dianggap cukup.

KESIMPULAN

Dari pemaparan mulai pengumpulan sampai dengan berbagai macam pengujian data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa *E-commerce* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap pedagang konvensional. Sehingga *E-commerce* mempunyai pengaruh terhadap turunnya penjualan pada pedagang konvensional. Oleh sebab itu para pemilik industri mebel yang tadinya melakukan perdagangan konvensional dapat mengambil manfaat untuk menggunakan *E-commerce* sebagai upaya meningkatkan penjualan sehingga dapat memberikan manfaat yang besar bagi bisnis mebel kedepannya.

Pengaruh transaksi jual beli yang lebih mudah yang dilakukan oleh *E-Commerce* terhadap pedagang konvensional memiliki beberapa aspek antara lain sebagai berikut:

1. Transaksi jual beli dari *E-Commerce* memberikan kemudahan bagi pembeli untuk melakukan berbagai transaksi baik itu jual maupun beli tanpa diharuskan mendatangi langsung tempat jual beli yang ada. Hal ini dapat mengurangi waktu dan biaya yang dikeluarkan.
2. Memperluas jaringan pemasaran akan bisa didapatkan dari *E-Commerce* sehingga memungkinkan pedagang untuk memperluas jaringan pemasarannya hingga ke seluruh Indonesia bahkan ke dunia. Hal ini dapat meningkatkan peluang pedagang untuk memperoleh pembeli baru.

3. Memberikan peluang harga yang lebih terjangkau sehingga memungkinkan pedagang untuk menawarkan harga yang lebih terjangkau kepada pembeli. Hal ini karena pedagang tidak perlu mengeluarkan biaya untuk menyewa toko secara fisik.

Oleh karena itu para pedagang konvensional dapat menggunakan dan memanfaatkan *E-Commerce* untuk memberikan peningkatan terhadap penjualan produknya sehingga manfaat yang sangat besar akan dicapai oleh para pemilik industri mebel kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Syafwendi, "ANALISIS PENGARUH CITRA MEREK DAN STRATEGI O2O," 2016.
- [2] F. Abdul Majid *et al.*, "PERAN E-COMMERCE DALAM PEREKONOMIAN INDONESIA DI MASA DEPAN," 2022. [Online]. Available: <http://oaj.stiecirebon.ac.id/index.php/jem>
- [3] F. Halim, A. H. Wijaya, and wiyono, "Analisis dan Perancangan E-Commerce Berbasis Web Dengan Penerapan Sistem Rekomendasi Menggunakan Metode Collaborative Filtering Serta Metode Up, Down, Cross Selling," *JURNAL ALGOR*, no. 1, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.buddhidharma.ac.id/index.php/alogr/index>
- [4] Alvin Tutupary, "Pengaruh Persepsi Risiko Finansial, Transaction Cost, dan Switching Cost terhadap Proses Pengambilan Keputusan di E-Commerce," 2018.
- [5] G. Ngurah, A. Setyawan, W. Sukadana, and M. D. Saientisna, "PERAN E-COMMERCE TERHADAP PENJUALAN USAHA PADA INDUSTRI PAKAIAN JADI DI PROVINSI BALI," *E-JURNAL EKONOMI PEMBANGUNAN UNIVERSITAS UDAYANA*, vol. 6, no. 12, pp. 2436–2461, 2017.
- [6] Kyvani Andini, "ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG BERPENGARUH TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN ONLINE PLATFORM E-COMMERCE SHOPEE (Studi Kasus Pada Konsumen E-commerce Shopee di Kota Tegal)," pp. 1–92, 2021.
- [7] Yuliara IM. Regresi linier berganda. Denpasar: Universitas Udayana. 2016.
- [8] Sukestiyarno YL, Agoestanto A. Batasan prasyarat uji normalitas dan uji homogenitas pada model regresi linear. *Unnes Journal of Mathematics*. 2017;6(2):168-77.