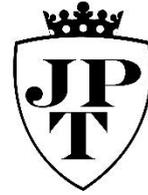


Dikumpulkan : September 2018
Direvisi : Oktober 2018
Diterima : Oktober 2018
DOI : <https://doi.org/10.22146/jpt.43180>



Akseptasi Pedagang Tradisional Terhadap Penggunaan Mesin EDC Perbankan di Pasar Tradisional Ikon Wisata Belanja di Surakarta

Nuryuda Irdana, Handayani Rahayuningsih, Maulida Chairunnisa R. V
Program Studi D3 Pariwisata, Sekolah Vokasi, Universitas Gadjah Mada
nuryuda@ugm.ac.id, handayani.rahayuningsih@ugm.ac.id, maulidacrp@gmail.com

Abstract

Nowadays, some of traditional markets have become as an icon in tourism destination. Shopping is an activity that relatively closed to tourism. There is a traditional market which relatively popular and already known as shopping tourism icon in Surakarta, that is Klewer market. The number of transactions and sales volume that occur in this market is estimated reach out until billion rupiahs. In this era, the utilization of technology change the character of tourists. The development of banking technology can reduce the used of cash money. In doing the tour, tourists mostly bring less cashes. But, they usually have debit or credit cards to support their transactions. Bank responses this fact by deploying EDC machines at traditional markets to support the transaction. However, there are some merchants that still enjoy doing transaction by cash and reluctant to use EDC machine. The aims of this research is to find out the criteria that prioritized by merchants in assessing the use of EDC machine in Surakarta shopping tourism traditional market. Klewer as location was determined through purposive method by the reason as shopping tourism icon of Surakarta. This research used non-probability and purposive sampling techniques to get the samples. AHP (Analytical Hierarchy Process) model was used in this research as analysis method. The result of this research showed that the Surakarta traditional market merchants acceptance in using banking EDC machine is affected by usefulness, ease of use and security. The criteria which prioritized by merchants in assessing the use of EDC machine from the most to least are usefulness, ease of use and security which have almost equal weight.

Keywords: Shopping tourism; traditional market; merchant acceptance; AHP; EDC; Surakarta; Klewer

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Perubahan karakter masyarakat yang semakin terbiasa dengan pemanfaatan teknologi menuntut pemenuhan kebutuhan bisnis yang lebih responsif. Salah satu sarana yang dibutuhkan untuk melakukan transaksi bisnis di era globalisasi dan kemajuan teknologi saat ini adalah mesin EDC (*Electronic Data Capture*) yang disediakan oleh sektor perbankan. Menurut Bank Indonesia (2017), saat ini telah terjadi peningkatan perkembangan jumlah *merchant*, mesin EDC terpasang, jumlah kartu debit dan kartu kredit yang beredar serta nominal transaksi. Selain *merchant* modern, pihak perbankan juga sudah menawarkan mesin EDC ke para pedagang pasar tradisional.

Pasar tradisional menyimpan potensi besar untuk dijadikan sebagai aset wisata. Hal ini disebabkan karena pasar tradisional memiliki ciri khas budaya kedaerahan yang tidak dapat ditemui di pasar-pasar modern sehingga dapat memberikan kenangan dan kesan khusus bagi pengunjung. Keberadaan pasar tradisional harus dipertahankan dengan menjadikannya sebagai simpul bisnis dan pariwisata. Pasar tradisional harus mencerminkan keseimbangan nilai-nilai tradisional dengan tren terbaru (Republika, 2016)

Di wilayah Surakarta terdapat pasar yang cukup besar dan sudah menjadi ikon wisata belanja yaitu Pasar Klewer. Menurut Walikota Surakarta, FX Rudyatmo seperti di kutip oleh CNN Indonesia (2017), pasar tradisional akan menjadi andalan pariwisata Surakarta. Pasar Klewer sebagai salah satu pusat baju dan kain batik terbesar di Indonesia telah menjadi pusat belanja utama di Surakarta. Menurut Tribunnews (2016)

Pasar Klewer merupakan pasar tekstil terbesar di Asia Tenggara dengan nominal transaksi yang ditaksir mencapai miliaran rupiah. Namun demikian, walaupun omzet transaksi di Pasar Klewer relatif besar serta didukung dengan peningkatan jumlah dan nominal transaksi dengan menggunakan kartu debit dan kredit, masih ada beberapa *merchant* yang enggan untuk menggunakan mesin EDC perbankan dan masih bertransaksi dengan cara tradisional (tunai) karena alasan keamanan, beban biaya, dan menghendaki pembayaran secara langsung.

Oleh karena itu perlu untuk dilakukan penelitian tentang akseptasi para pedagang pasar tradisional di Pasar Klewer Surakarta dalam menggunakan mesin EDC perbankan mengingat Pasar Klewer telah menjadi ikon wisata belanja di Kota Surakarta dan memiliki omzet transaksi hingga miliaran rupiah per tahun.

2. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi akseptasi pedagang tradisional terhadap penggunaan mesin EDC (*Electronic Data Capture*) di pasar tradisional ikon wisata belanja di Surakarta.

3. Tinjauan Pustaka

Kondisi lingkungan modern saat ini yang ditandai dengan inovasi di bidang teknologi, komunikasi dan transportasi telah semakin mempercepat proses globalisasi dan internasionalisasi. Hal ini akan mempengaruhi perubahan perilaku wisatawan yang harus diantisipasi oleh pelaku industri pariwisata. Menurut Reisinger (2009: xix), faktor kultur akan menjadi faktor utama yang akan

mempengaruhi perilaku wisatawan. Dengan memahami perilaku wisatawan dari sudut pandang kultural para pengelola/pelaku industri pariwisata akan lebih mudah dalam menyusun strategi untuk mengelola layanan produk dan jasa, atraksi dan mekanisme transaksi.

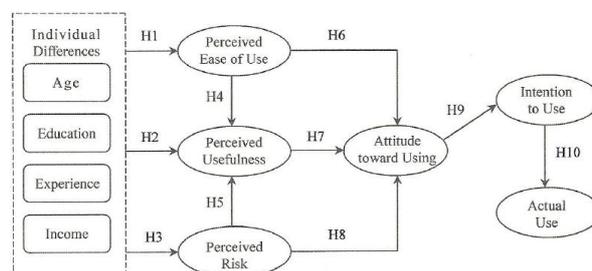
Untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi proses akseptasi terhadap teknologi *e-banking*, beberapa peneliti telah melakukan berbagai penelitian. Penelitian mengenai akseptasi pengguna terhadap teknologi, khususnya teknologi perbankan seperti SMS Banking, Mobile Banking, Internet Banking dan Phone Banking telah banyak dilakukan. Salah satu model yang dapat digunakan untuk mengukur akseptasi teknologi adalah *Technology Acceptance Model* (TAM).

Davis (1986) dalam Davis et.al. (1989) memperkenalkan konsep TAM untuk menjelaskan perilaku seseorang dalam menggunakan komputer. TAM memiliki dua variabel utama dan spesifik untuk mengukur perilaku akseptasi seseorang terhadap penggunaan komputer, yaitu persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*). Persepsi kegunaan dapat didefinisikan sebagai perasaan subyektif seseorang yang menganggap bahwa penggunaan suatu sistem aplikasi dapat meningkatkan prestasi kerjanya. Sedangkan untuk persepsi terhadap kemudahan dapat didefinisikan sebagai tingkat keyakinan seseorang bahwa penggunaan sistem teknologi tidak memerlukan upaya yang keras (Davis et.al., 1989).

Dalam penelitiannya, Li (2013;96) menambahkan beberapa faktor lain ke dalam model TAM. Faktor tersebut

adalah persepsi terhadap keamanan (*perceived security*) dan persepsi terhadap resiko privasi dan kerahasiaan (*privacy and confidentiality risk*). Li menganggap bahwa faktor ini sangat berpengaruh pada kemauan seseorang untuk menggunakan teknologi Internet Banking.

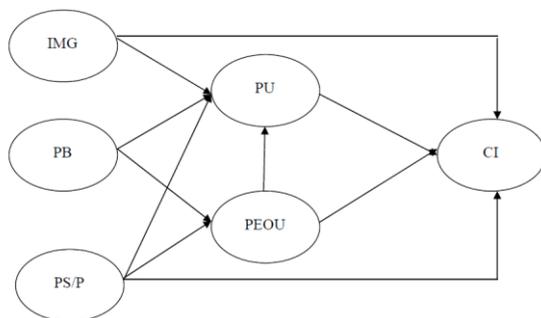
Li juga memasukkan faktor resiko karena menganggap bahwa faktor persepsi terhadap kegunaan dan persepsi terhadap kemudahan penggunaan tidak cukup untuk menjelaskan proses adopsi teknologi. Li menganggap bahwa ada kemungkinan seseorang akan mengurangi atau bahkan menolak suatu adopsi teknologi apabila penggunaannya dianggap merugikan. Berikut adalah model penelitian yang diajukan oleh Li dengan menggunakan model *Extended TAM*.



Gambar 1. Kerangka Model Penelitian Dengan Menggunakan Model *Extended Theory Acceptance Model* (TAM)
Sumber : Li (2013)

Penelitian oleh Radomir dan Nistor (2013) dilakukan dengan menggunakan *extended TAM* untuk melihat faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan seseorang dalam menggunakan Internet Banking. Pada penelitian ini variabel kegunaan (*perceived usefulness*(PU)) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*(PEOU)) dijadikan sebagai variabel antara yang diprediksi akan berpengaruh pada keputusan seseorang untuk menggunakan Internet

Banking. Variabel persepsi kegunaan (*perceived usefulness/PU*) dipengaruhi oleh imej (*image/IMG*), persepsi kegunaan (*perceived benefit/PB*) dan persepsi terhadap keamanan (*perceived security/PS/P*). Sedangkan untuk persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use/PEOU*) di pengaruhi oleh variabel persepsi kegunaan (*perceived benefit/PB*) dan persepsi terhadap keamanan (*perceived security/PS/P*).



Gambar 2. Kerangka Model Penelitian Dengan Menggunakan Model Theory Acceptance Model (TAM) Yang Di Modifikasi
Sumber : Radomir dan Nistor (2013)

4. Landasan Teori

Dengan adanya tren wisata belanja di banyak negara, maka beberapa penulis telah mencoba untuk menyampaikan definisi terkait wisata belanja. Menurut Verbake (1991) dalam *World Tourism Organization* (2014: 13), destinasi wisata belanja adalah suatu wilayah dengan batas yang jelas yang diciptakan oleh pemerintah setempat dan memiliki aturan fiskal yang spesifik sehingga mendorong pendatang/wisatawan untuk melakukan kegiatan belanja. Wisata belanja adalah cabang atau bagian dari aktivitas wisata yang dilakukan di pasar tradisional dan pusat perbelanjaan. Verbake (1991) dalam *World Tourism Organization* (2014: 13) beranggapan bahwa awal mula kegiatan wisata belanja adalah aktivitas transaksi yang terjadi di pelabuhan atau gerbang masuk

suatu wilayah, pasar industri dan pertanian, serta taman hiburan.

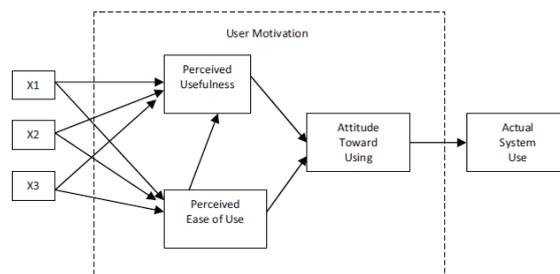
Menurut Moscardo (2004: 294-307), saat ini wisatawan modern tidak hanya membutuhkan produk dan layanan yang disediakan untuk wisatawan tradisional seperti hotel, restoran dan tempat wisata, tetapi juga tempat untuk berbelanja. Kebutuhan belanja wisatawan meningkat seiring dengan peningkatan daya beli wisatawan modern.

Perkembangan alat pembayaran dan sistem transfer saat ini dapat dikatakan telah berkembang sangat pesat dan maju. Selain uang yang saat ini masih menjadi alat pembayaran utama yang berlaku di masyarakat, terdapat pula alat pembayaran non-tunai. Menurut Bank Indonesia (2017a), alat pembayaran dengan menggunakan kartu (APMK) adalah alat pembayaran yang berupa kartu kredit, kartu ATM dan kartu debit. Sedangkan yang dimaksud dengan mesin EDC (*Electronic Data Capture*) adalah terminal/peralatan yang digunakan oleh pedagang (*merchant*) yang berfungsi untuk membaca dan memproses data elektronik dari APMK, melakukan otorisasi dan validasi transaksi pembayaran serta mencetak *sales draft*.

Pada saat ini sudah banyak pedagang (*merchant*) yang menggunakan mesin EDC untuk mempermudah transaksinya. Beberapa keuntungan dari penggunaan mesin EDC antara lain (Bank Central Asia, 2014):

- a. Memperlancar transaksi pembayaran, karena konsumen yang membawa kartu debit atau kartu kredit tetap bisa berbelanja saat kekurangan atau kehabisan uang tunai

- b. Meminimalkan resiko, karena *merchant* dapat terhindar dari tindak kejahatan atau pembayaran dengan menggunakan uang palsu
- c. Menghemat waktu dan tenaga, karena *merchant* dapat menghindari kesalahan hitung dan tidak perlu menyediakan uang kembalian



Gambar 3. Technology Acceptance Model (TAM) yang diajukan oleh Davis
Sumber : Davis et.al. (1989)

Menurut Davis et.al. (1989) model TAM pertama kali diperkenalkan oleh Davis pada tahun 1986. TAM merupakan pengembangan dari model *Theory of Reasoned Action* (TRA) yang sudah dikembangkan sebelumnya oleh Ajzen dan Fishbein (1975). Davis (1986) dalam Davis et.al. (1989) memperkenalkan konsep TAM untuk menjelaskan perilaku seseorang dalam menggunakan komputer. TAM memiliki dua variabel utama dan spesifik untuk mengukur perilaku akseptasi seseorang terhadap penggunaan komputer, yaitu persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*). Persepsi kegunaan dapat didefinisikan sebagai perasaan subyektif seseorang yang menganggap bahwa penggunaan suatu sistem aplikasi dapat meningkatkan prestasi kerjanya. Sedangkan untuk persepsi terhadap kemudahan dapat didefinisikan sebagai tingkat keyakinan seseorang bahwa penggunaan sistem teknologi tidak memerlukan upaya yang keras.

TAM menekankan bahwa penggunaan komputer sangat tergantung pada kemauan pengguna (*behavior intention*). Berikut adalah model akseptasi teknologi yang diajukan oleh Davis (1986) dalam Davis et.al. (1989). Skema model akseptasi teknologi yang diajukan dalam TAM dapat dilihat di Gambar 3.

5. Kerangka Teori

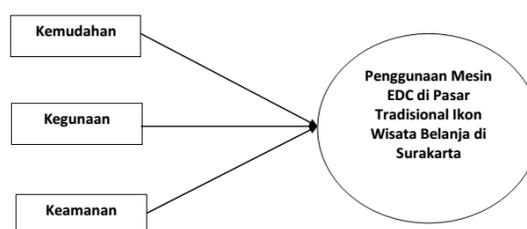
Dari beberapa model penelitian yang diulas, penulis mengambil beberapa faktor yang dianggap relevan dengan objek penelitian, kondisi lapangan serta metode analisa data yang digunakan. Faktor-faktor tersebut adalah:

- a. Faktor kemudahan (*ease of use*)
- b. Faktor kegunaan (*usefulness*)
- c. Faktor keamanan (*security*)
- d.

Tabel 1. Faktor-Faktor Yang Digunakan Dalam Penelitian

No	Faktor	Pustaka
1	Kemudahan (<i>ease of use</i>)	Davis et.al.(1989), Li (2013), Radomir dan Nistor (2013)
2	Kegunaan (<i>usefulness</i>)	Davis et.al. (1986), Li (2013), Radomir dan Nistor (2013)
3	Keamanan (<i>security</i>)	Li (2013), Radomir dan Nistor (2013)

Gambar 4 menunjukkan kerangka teori yang diajukan oleh peneliti.



Gambar 4. Kerangka Penelitian

Definisi variabel untuk faktor-faktor yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Keamanan (*security*)
Keyakinan seseorang terhadap keamanan penggunaan mesin EDC perbankan (tidak memiliki resiko hilang/berkurangnya dana yang dimiliki serta aman terhadap segala bentuk kejahatan pembobolan kartu kredit/debit konsumen).
- b. Kemudahan (*ease of use*)
Persepsi seseorang bahwa penggunaan teknologi tidak memerlukan upaya yang besar (Davis, 1989:320 dalam El-Gohary (2012)), dalam hal ini mesin EDC dianggap mudah untuk dipelajari dan dioperasikan.
- c. Kegunaan (*usefulness*)
Persepsi seseorang bahwa penggunaan teknologi dapat meningkatkan hasil kerjanya (Davis, 1989:320 dalam El-Gohary (2012)), dalam hal ini mesin EDC dianggap dapat meningkatkan omzet transaksi serta mempermudah kerja pedagang dalam mengelola keuangannya. Selain itu mesin EDC juga dapat mempermudah kerja pedagang saat bertransaksi dengan konsumen.

METODE PENELITIAN

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Pemilihan lokasi dilakukan dengan menggunakan metode *purposive* yaitu wilayah kota Surakarta. Pasar tradisional yang dipilih adalah pasar yang sudah menjadi ikon wisata belanja di kota Surakarta yaitu Pasar Klewer. Setelah terjadinya kebakaran yang terjadi di bangunan pasar, jumlah pedagang yang saat ini berjualan di Pasar Klewer Surakarta sebanyak 1,529 pedagang (Zamani, 2016).

2. Metode Pengambilan Sampel

Teknik Sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2008) *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pemilihan sekelompok subjek dalam *purposive sampling* didasarkan atas ciri-ciri tertentu yang dipandang mempunyai sangkut paut yang erat dengan ciri-ciri populasi yang sudah diketahui sebelumnya.

Dalam penelitian ini, responden yang dipilih sebagai sampel adalah orang-orang yang dianggap paham dan menguasai permasalahan (*expert*) serta dapat merepresentasikan variabel-variabel yang sudah dirumuskan dalam landasan teori. Responden yang dipilih adalah pedagang senior, yaitu pedagang yang memiliki omzet relatif besar, menjadi orang yang berpengaruh (*opinion leader*) serta dituakan dan disegani oleh pedagang lainnya.

Dari hasil diskusi dan wawancara awal dengan pihak-pihak terkait, maka jumlah responden yang dianggap layak (*expert*) untuk mengisi kuisisioner adalah sebanyak 20 orang.

3. Alat Penelitian

Alat penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisisioner. Kuisisioner digunakan untuk mengetahui bobot kriteria dan sub-kriteria yang menjadi dasar keputusan pedagang di pasar tradisional yang menjadi ikon wisata belanja di wilayah Surakarta untuk menggunakan mesin EDC perbankan. Format kuisisioner disesuaikan dengan metode analisa data yang digunakan yaitu metode analisa AHP (*Analytical Hierarchy Process*) sehingga kuisisioner di susun dalam format yang mudah dipahami untuk mengisi bobot kriteria

dan sub-kriteria sesuai pendapat masing-masing responden.

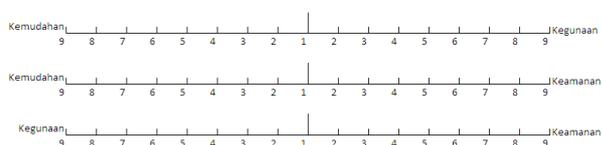
Alat penelitian yang digunakan adalah kuisioner tertutup yang di ukur dengan menggunakan Skala Saaty 1 – 9 dengan rincian sesuai Tabel 3.1.

Tabel 2. Skala Saaty

Nilai skala	Deskripsi nilai skala
1	Kedua kriteria sama penting (<i>equal importance</i>)
3	Kriteria (A) sedikit lebih penting (<i>moderate importance</i>) dibanding dengan (B)
5	Kriteria (A) lebih penting (<i>strong importance</i>) dibanding dengan (B)
7	Kriteria (A) jauh lebih penting (<i>very strong importance</i>) dibanding (B)
9	Kriteria (A) mutlak lebih penting (<i>extreme importance</i>) dibanding (B)

Sumber : Saaty (1990: 15)

Sedangkan untuk format kuisioner yang digunakan dapat dilihat pada Gambar.



Gambar 5. Kuisioner Penelitian

Data yang digunakan adalah data rata-rata dari semua sampel yang dihitung dengan menggunakan *Geometric Mean*. Rumus *Geometric Mean* yang digunakan dapat dilihat pada persamaan 3.1.

$$GM = \sqrt[n]{a_1 a_2 a_3 \dots a_n}$$

..... (persamaan 1)

Keterangan : a_1 =sampel 1, a_2 =sampel 2, a_n =sampel ke-n
 n = jumlah sampel

3.4 Metode Analisis Data

Pada penelitian ini, metode analisa data yang akan digunakan adalah AHP (*Analytical Hierarchy Process*) dengan langkah sebagai berikut (Hamali, 2015):

- Menyusun model secara hierarkis. Kerangka model meliputi dua hal yaitu focus masalah / tujuan (*goal*) dan kriteria. Langkah ini sudah dilakukan dalam penyusunan kerangka model di Bab dengan penjelasan sebagai berikut:
 - Penggunaan mesin EDC di pasar tradisional ikon wisata belanja di Surakarta sebagai tujuan (*goal*).
 - Variabel kemudahan, kegunaan dan keamanan sebagai kriteria.
- Membuat matriks perbandingan berpasangan (*pairwise comparison*)
 Matriks perbandingan berpasangan (*pairwise comparison*) dibuat dengan cara membandingkan setiap pasang alternatif terhadap kriteria yang di uji. Contoh dalam penelitian ini adalah mencari bobot sub-kriteria yang lebih tinggi saat seorang pedagang menilai kegunaan mesin EDC, maka tabel matriksnya akan disusun seperti dalam tabel 3.

Tabel 3. Tabel Matriks Perbandingan Berpasangan (*pairwise comparison*)

PENGGUNAAN EDC	Kemudahan	Kegunaan	Keamanan
Kemudahan	1		
Kegunaan		1	
Keamanan			1

- Mensintesis perbandingan. Sintesis bertujuan untuk memperoleh prioritas dari

seluruh alternatif keputusan setelah semua data dalam matriks perbandingan dilakukan. Sintesis dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a. membuat normalisasi matriks perbandingan yang diperoleh dengan membagi setiap entri dengan jumlah kolom pada entri yang bersangkutan. Jumlah setiap kolom akan menjadi sama dengan satu.
 - b. Selanjutnya nilai setiap entri pada baris yang sama di rata-rata. Nilai rata-rata baris menunjukkan nilai prioritas relatif alternatif baris tersebut terhadap alternatif lainnya
4. Mengukur konsistensi.
- a. Dari matriks yang dinormalisasi, nilai prioritas relatif dikalikan dengan setiap entri pada kolom terkait dalam matriks perbandingan.
 - b. Hasil perkalian dalam baris kemudian dijumlahkan.
 - c. Pada kolom jumlah baris, setiap entri dibagi dengan entri yang sesuai dengan vektor prioritasnya, hasilnya berupa vektor konsistensi.
 - d. Rata-rata dari vektor konsistensi adalah nilai lambda (λ)
 - e. Menghitung indeks konsistensi (CI)

$$CI = \frac{\lambda - n}{n - 1}$$

.....(persamaan 2)

Keterangan : CI = Indeks konsistensi

λ = Rata-rata vektor konsistensi
 n = jumlah alternatif yang dibandingkan

- f. Menghitung Rasio Konsistensi (CR)

$$CR = \frac{CI}{RI} \dots \dots \dots (\text{persamaan 3})$$

Keterangan : CI = Indeks konsistensi

RI = Indeks

Acak

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengolahan Data

Pengolahan data dimulai dengan menentukan bobot ketiga kriteria yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu kemudahan, kegunaan dan keamanan dengan menggunakan *pair-wise comparison matrix*. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Tabulasi dari pengukuran bobot ini dapat dilihat pada Tabel 4. Angka kriteria yang dimasukkan adalah angka *geometric mean* kuisioner yang berjumlah 20 kuisioner.

Tabel 4. Tabulasi Pengukuran Bobot

PENGUNAAN EDC	Kemudahan	Kegunaan	Keamanan
Kemudahan	1	1,050263897	0,910220336
Kegunaan	0,952141651	1	1,44023421
Keamanan	1,098635089	0,694331514	1
Jumlah	3,05077674	2,744595411	3,350454546

- b. Melakukan normalisasi, yaitu membagi setiap elemen dengan jumlah masing-masing kolom. Hasilnya dapat dilihat pada Tabel 5

Tabel 5. Normalisasi Pengukuran Bobot

PENGUNAAN EDC	Kemudahan	Kegunaan	Keamanan
Kemudahan	0,327785376	0,3826662	0,271670701
Kegunaan	0,312098109	0,364352427	0,429862334
Keamanan	0,360116516	0,252981373	0,298466965

- c. Menghitung vektor bobot, yaitu dengan mencari nilai rata-rata

dari setiap baris kriteria. Hasilnya dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Vektor Bobot

PENGGUNAAN MESIN EDC	Kemudahan	Kegunaan	Keamanan	Vector Bobot
Kemudahan	0,327785376	0,3826662	0,271670701	0,327374092
Kegunaan	0,312098109	0,364352427	0,429862334	0,368770957
Keamanan	0,360116516	0,252981373	0,298466965	0,303854951

d. Melakukan perkalian matriks dengan vektor bobot, hal ini dilakukan untuk mendapatkan urutan bobot pentingnya kriteria terhadap pencapaian tujuan. Dalam penelitian ini urutan kriterianya adalah kegunaan-kemudahan-keamanan. Hasilnya dapat dilihat di Tabel 7

Tabel 7. Hasil perkalian matriks dengan vektor bobot

PENGGUNAAN MESIN EDC	HASIL
Kegunaan	0,367151227
Kemudahan	0,330973108
Keamanan	0,301875665

e. Melakukan uji konsistensi. Hasil dari uji konsistensi dapat dilihat pada Tabel 8. *Principal Eigen Value* (I_{max}) dihitung dengan cara menjumlahkan hasil perkalian antara sel pada baris jumlah dan sel pada kolom vektor bobot. Hasil perhitungan *Consistency Ratio* (CR) yang mendapatkan angka lebih kecil dari 0,1 menunjukkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini sudah konsisten.

Tabel 8. Hasil Uji Konsistensi

Kemudahan	Kegunaan	Keamanan	Eigen-Value(I_{max})
0,998745266	1,012127075	1,018052202	3,028924543
		n	3
		$(I_{max})-n$	0,028924543
		n-1	2
		$CI = ((I_{max})-n) / (n-1)$	0,014462272
		RI (tabel Random Index) utk n=3	0,58
		$CR = CI / RI$	0,024934951
			CR < 0,1
			konsisten

2. Pembahasan

Dari hasil analisis data nampak bahwa urutan kriteria atau faktor yang mempengaruhi akseptasi pedagang tradisional terhadap penggunaan mesin EDC (*Electronic Data Capture*) di pasar tradisional ikon wisata belanja di Surakarta adalah kegunaan, kemudahan dan keamanan di mana faktor kegunaan mempunyai bobot yang paling besar.

a. Kegunaan

Sebagai bagian dari ikon wisata belanja di Kota Surakarta, Pasar Klewer selalu ramai dikunjungi wisatawan. Jumlah wisatawan yang berkunjung akan semakin meningkat saat hari libur, baik saat libur akhir pekan maupun libur nasional. Dengan meningkatnya jumlah pengunjung maka jumlah transaksi yang terjadi juga akan meningkat. Mesin EDC perbankan dianggap banyak memberikan kemanfaatan oleh para pedagang saat ramai pengunjung. Dari hasil survei lapangan, dapat ditemukan beberapa hal terkait keberadaan mesin EDC yang dianggap memberikan kemanfaatan, yaitu:

-Kecepatan layanan

Dengan menggunakan mesin EDC, pengunjung tidak perlu membayar dengan uang tunai. Sebaliknya pedagang juga tidak perlu menerima uang tunai dan memberikan kembalian uang karena jumlah transaksi yang diinput di mesin EDC sudah sesuai dengan jumlah transaksi.

-Kemudahan pengelolaan uang

Dengan menggunakan mesin EDC, uang hasil transaksi akan langsung terkirim ke dalam rekening tabungan/ giro penampungan transaksi EDC yang dimiliki pedagang di bank. Hal ini akan memudahkan pedagang dalam mengelola keuangannya karena tidak

perlu menata uang, merapikan dan meyetorkan ke bank.

-Potensi transaksi yang lebih besar
Dengan menggunakan mesin EDC, pedagang merasa lebih diuntungkan karena ada kemungkinan pengunjung akan bertransaksi lebih banyak. Hal ini terutama terjadi pada wisatawan yang berbelanja dan hanya membawa uang tunai dengan jumlah terbatas.

-Keamanan asset
Dengan menggunakan mesin EDC, pedagang tidak akan merasa khawatir dengan kemungkinan menerima uang palsu. Aset pedagang juga akan lebih aman karena uang hasil transaksi langsung masuk ke rekening penampungan sehingga akan mengurangi kemungkinan menjadi korban kejahatan (pencurian dan perampokan).

b. Kemudahan

Dari hasil analisa, kriteria kemudahan juga menjadi kriteria atau faktor yang mempengaruhi akseptasi pedagang tradisional terhadap penggunaan mesin EDC (*Electronic Data Capture*) di pasar tradisional ikon wisata belanja di Surakarta. Pedagang menilai kriteria kemudahan tersebut terutama dipengaruhi oleh fitur dan bentuk mesin serta cara penggunaannya. Dari hasil pengamatan peneliti, fitur mesin EDC tidak terlalu rumit karena bentuknya sederhana, hanya terdiri dari tombol dan layar. Saat pertama kali dipasang, pihak bank juga telah melakukan pelatihan teknis tata cara penggunaan mesin. Di setiap mesin EDC juga sudah tertera *call center* khusus untuk pedagang apabila saat melakukan transaksi terjadi kesulitan atau ada kerusakan mesin.

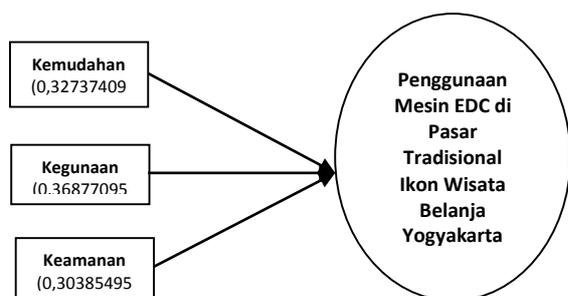
c. Keamanan

Dari hasil analisa, kriteria keamanan juga menjadi kriteria atau faktor yang mempengaruhi akseptasi pedagang tradisional terhadap penggunaan mesin EDC (*Electronic Data Capture*) di pasar tradisional ikon wisata belanja di Surakarta. Secara umum pedagang sudah merasa mesin EDC yang diterbitkan pedagang aman karena sudah cukup menerima penjelasan saat sosialisasi maupun saat pelaksanaan pelatihan teknis. Mesin EDC yang dikeluarkan bank saat ini sudah banyak yang menggunakan sistem *dip* (kartu dimasukkan ke dalam mesin EDC dan mesin akan membaca data *chip* di kartu). Mesin dengan sistem *dip* disediakan oleh bank untuk memfasilitasi kartu kredit dan kartu debit yang sudah mulai menggunakan data *chip*. Data *chip* dianggap lebih aman bila dibandingkan dengan data magnetik (*magnetic stripe*) yang digunakan oleh kartu debit/kredit edisi lama yang digunakan di mesin EDC dengan cara di gesek (*swipe*).

Dari hasil pengolahan data, dapat diketahui bobot masing-masing kriteria yang mempengaruhi akseptasi pedagang tradisional dalam menggunakan mesin EDC (*Electronic Data Capture*) di pasar tradisional ikon wisata belanja di Surakarta. Hasil pengolahan data tersebut menunjukkan bahwa bobot kriteria kegunaan, kemudahan dan keamanan relatif hampir sama. Hal tersebut dapat dilihat pada Gambar 6.

Angka bobot yang hampir sama yaitu 0,368770957 untuk kegunaan, 0,327374092 untuk kemudahan dan 0,303854951 untuk keamanan menunjukkan bahwa tiga kriteria tersebut masih dijadikan sebagai alasan utama pedagang pasar tradisional untuk

menggunakan mesin EDC perbankan. Hal ini dapat dijadikan sebagai acuan pihak-pihak terkait untuk meningkatkan kesadaran pedagang terhadap penggunaan mesin EDC perbankan terutama yang terkait dengan kemajuan sector pariwisata Surakarta.



Gambar 6. Hasil Pembobotan Kriteria Dengan Menggunakan Analisa AHP
Sumber : Pengolahan Data Penelitian

Secara umum pedagang pasar di Pasar Klewer Surakarta yang sudah menggunakan mesin EDC memiliki persepsi yang positif terhadap penggunaan mesin EDC, hal ini terutama di dukung oleh usia rata-rata pedagang yang relatif masih muda. Biasanya mereka melanjutkan usaha dagang yang sudah dirintis oleh orang tuanya. Usia yang relatif muda ini memberikan kemudahan bagi pihak bank maupun instansi terkait lainnya untuk memasyarakatkan penggunaan mesin EDC di pasar tradisional. Kaum muda sudah lebih terbiasa dalam menggunakan sarana teknologi untuk menunjang aktivitas hariannya.

Namun demikian, tidak semua pedagang tradisional di Pasar Klewer Surakarta sudah menggunakan mesin EDC. Oleh karena itu, instansi yang terkait dengan pemasangan mesin EDC harus memiliki program yang sesuai dan dapat mengakomodasi keinginan pedagang.

Dalam kaitannya dengan industri pariwisata, pihak bank harus bersinergi dengan instansi terkait lainnya antara lain dengan dinas pariwisata, dinas pasar dan juga dengan asosiasi / paguyuban pedagang pasar.

Kriteria kegunaan sebagai kriteria yang memberikan bobot terbesar harus menjadi pemicu utama yang dapat disampaikan ke pedagang untuk menggunakan mesin EDC perbankan. Pedagang juga harus diberikan kesadaran bahwa kegunaan yang diberikan tidak hanya sebatas pada kegunaan personal bagi pedagang, tetapi juga bagi industri pariwisata secara luas. Wisatawan memiliki kebiasaan tidak membawa uang kas dalam jumlah yang besar. Sebagian besar wisatawan saat ini sudah memiliki kartu debit/kredit yang sudah terkoneksi dengan jaringan transaksi internasional (VISA, Mastercard, dan lain sebagainya) yang bisa digunakan untuk menarik uang tunai di mesin ATM maupun untuk bertransaksi belanja secara non-tunai dengan mesin EDC.

Saat ini, wisata belanja sudah menjadi trend bagi industri pariwisata dunia. Wisatawan memiliki motif/keinginan untuk belanja sesuatu di objek wisata sebagai bagian dari rangkaian perjalanan wisata. Transaksi akan semakin meningkat saat lokasi destinasi wisata belanja tersebut sudah menjadi ikon/ciri khas dari suatu wilayah. Pasar Klewer yang sudah beroperasi selama puluhan tahun sudah menjadi ikon wisata belanja di Surakarta dan menjadi tujuan utama wisatawan untuk membeli beraneka ragam batik dan fashion. Dengan adanya mesin EDC maka otomatis pedagang akan menjalin kerjasama yang berkelanjutan dengan pihak perbankan. Pihak bank dapat

memfasilitasi pelaksanaan program-program nasional untuk mempromosikan pasar tradisional sebagai objek destinasi wisata belanja.

Dari sisi kemudahan penggunaan, pihak bank juga harus selalu melakukan pelatihan teknis dan pendampingan terhadap para pedagang yang masih merasa kesulitan dalam menggunakan mesin EDC maupun kepada para pedagang yang belum memanfaatkan mesin EDC. Berdasar pada pengamatan dan wawancara terhadap para pedagang di Pasar Klewer, mereka relatif tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan mesin EDC karena mereka sudah terbiasa dengan penggunaan alat-alat teknologi seperti *gadget*, *laptop* dan komputer. Saat mengalami kesulitan mereka juga mudah untuk menghubungi pihak bank dan akan dipandu secara langsung maupun via telepon melalui nomer call center yang sudah tertera di setiap mesin EDC. Namun demikian, bagi pengguna baru tetap disarankan untuk di berikan penjelasan secara langsung serta disediakan buku manual penggunaan mesin EDC agar lebih mudah dalam memahami tata cara penggunaan maupun penyelesaian masalah (*troubleshooting*). Dari pengamatan penulis, semakin sering transaksi EDC digunakan maka pedagang akan semakin mudah dalam menggunakan mesin EDC karena akan semakin hafal dan terbiasa.

Pedagang menganggap bahwa keamanan menjadi sesuatu yang penting dalam operasional mesin EDC karena mesin tersebut digunakan dalam rangka memfasilitasi transaksi usahanya. Beberapa hal terkait jaminan keamanan mesin EDC yang diharapkan oleh pedagang adalah tidak terjadinya pencurian data/*carding*, resiko kegagalan

transaksi dan tidak terprosesnya transfer uang ke rekening penampungan. Dari pengamatan penulis di lapangan terkait faktor keamanan, sebagian besar pedagang yang menggunakan mesin EDC sudah merasa yakin dengan jaminan keamanan yang disediakan oleh pihak bank. Selain dengan meng-*upgrade* sistem, pihak bank juga sudah memberikan sosialisasi untuk beberapa hal yang dapat mengurangi kemungkinan terjadinya kesalahan transaksi maupun cara untuk memitigasi dan menghindari resiko kejahatan transaksional.

Penelitian ini merupakan salah satu penelitian yang mengulas pemanfaatan fasilitas *e-banking* untuk mendukung industri pariwisata termasuk wisata belanja. Seiring dengan peningkatan pemanfaatan teknologi digital, usaha pariwisata juga tidak dapat terhindar dari perubahan sosial di masyarakat dalam memanfaatkan fasilitas teknologi digital. Penelitian lanjut sangat diharapkan untuk selalu kritis mengulas perubahan teknologi dan juga dampaknya terhadap industri pariwisata.

KESIMPULAN

1. Akseptasi pedagang tradisional terhadap penggunaan mesin EDC (*Electronic Data Capture*) di pasar tradisional ikon wisata belanja di Surakarta dipengaruhi oleh kriteria kegunaan, kemudahan dan keamanan.
2. Faktor kegunaan, kemudahan dan keamanan memiliki bobot yang hampir sama terhadap keputusan pedagang untuk menggunakan mesin EDC perbankan dengan urutan bobot tertinggi sampai dengan terendah adalah kriteria kegunaan, kemudahan dan keamanan.

3. Perlu adanya koordinasi yang baik antar institusi terkait agar dapat mendorong penggunaan mesin EDC untuk wisata belanja di pasar tradisional di Surakarta, terutama mengenai sosialisasi kegunaan, kemudahan dan keamanan serta penyusunan program yang tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Bank Central Asia, 2014, Fungsi EDC Untuk Para Pebisnis, <<http://www.bca.co.id/id/about/insight/profesi/2014-Sep-03-Empat-Fungsi-EDC/Untuk-Para-Pebisnis.jsp>> (Diakses tanggal 14 Maret 2016)
- Bank Indonesia, 2017a, *Daftar Istilah Sistem Pembayaran – Pengelolaan Uang Rupiah*, <www.bi.go.id> (Diakses tanggal 13 Februari 2017)
- Bank Indonesia. 2017b, *Statistik Sistem Pembayaran*. <www.bi.go.id> (Diakses tanggal 13 Februari 2017)
- CNN Indonesia, 2017, *Sensasi Belanja Great Sale di Pasar Klewer*, <<https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20170117121557-269-186884/sensasi-belanja-great-sale-di-pasar-klewer/>> (Diakses tanggal 10 September 2017)
- Davis, F.D., Bagozzi, R.P., dan Warshaw, P.R., 1989, User Acceptance of Computer Technology, *Management Science*, Vol.35 No 8 hal 985-986
- El-Gohary, H., 2012, “Factors Affecting e-Marketing Adoption and Implementation in Tourism Firms : An Empirical Investigation of Egyptian Small Tourism Organizations”, *Tourism Management* Vol.33 (2012) hal. 1256 – 1269
- Hamali, S., 2015, Pengambilan Keputusan Manajemen Menggunakan Analytical Hierarchy Process (AHP), <http://sbm.binus.ac.id/2015/05/25/pengambilan-keputusan-manajemen-menggunakan-analytical-hierarchy-process-ahp/> (Diakses tanggal 1 Januari 2018)
- Li, C.F., 2013, “ The Revised Technology Acceptance Model and the Impact of Individual Differences in Assessing Internet Banking Use in Taiwan”. *International Journal of Business and Information*, Vol. 8 No.1, hal 96, 101
- Moscardo, G., 2004,” Shopping as A Destination Attraction: An Empirical Examination of The Role of Shopping in Tourists’ Destination Choice and Experience”. *Journal of Vacation Marketing*, Vol. 10 No. 4, hal 294-307
- Radomir, L. dan Nistor, V.C., 2013, “An Application of Technology Acceptance Model to Internet Banking Services”, *International Conference Marketing From Information to Decision* Edisi 6, hal 252-253
- Reisinger, Y., 2009, *International Tourism Cultures and Behaviour*, Massachusetts: Elsevier, hal xix dan xix, xxv
- Republika, 2016, *Mendag Resmikan Pasar Tradisional Percontohan di Malang*,

- <<http://republika.co.id/berita/nasional/daerah/16/04/01/04yh6d280-mendag-resmikan-pasar-tradisional-percontohan-di-malang>> (Diakses tanggal 05 Maret 2017)
- Saaty, T.L., 1990, "How To Make A Decision: The Analytic Hierarchy Process: The Analytic Hierarchy Process", *European Journal of Operational Research*, Vol.48, hal 9-26
- Sugiyono, 2008, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta
- Tribunnews, 2016, *Pasar Klewer Wisata Belanja Pakaian Batik di Kota Solo*, <<http://www.tribunnews.com/video/2016/05/11/pasar-klewer-wisata-belanja-pakaian-batik-di-kota-solo>> (Diakses tanggal 14 September 2017)
- World Tourism Organization, 2014, *Global Report on Shopping Tourism*, Madrid: World Tourism Organization, hal. 13
- Zamani, L., 2016, *Himpunan Pedagang Pasar Klewer Solo Lakukan Validasi Ulang Kepemilikan SHP Pedagang*, <<http://solo.tribunnews.com/2016/12/13/himpunan-pedagang-pasar-klewer-solo-lakukan-validasi-ulang-kepemilikan-shp-pedagang>>, (Diakses tanggal 05 Maret 2017)