



PENGARUH INTEGRASI TEKNOLOGI DAN LITERASI DIGITAL TERHADAP KEUNGGULAN BERSAING CINEMA 21

Sabila Fitriana^{a,*}, Lucky Radi Rinandiyana^b, Dian Kurniawan^c

^{a,b,c} Fakultas Ekonomi Universitas Siliwangi, Jl. Siliwangi No. 24 Tasikmalaya, Indonesia

* sabilafitriana97@gmail.com

Diterima: Mei 2019. Disetujui: Juni 2019. Dipublikasikan: Agustus 2019.

ABSTRACT

The objective of this research to knows and analyze the technology integration, technology literacy, competitive advantage and the impact of technology integration and digital literacy on competitive advantage in Cinema 21 Tasikmalaya. The approach of this study was quantitative and path analysis with SPSS 16.0 version used in this study as a statistical measurement tool. As a data collection method, questionnaires were submitted to 85 respondents of Cinema 21 M-Tix service users in Tasikmalaya using accidental sampling method. The result showed that technology integration and digital literacy have a significant impact on competitive advantage in Cinema 21 Tasikmalaya. Each variables of technology integration and digital literacy have an impact either partially and simultaneously on competitive advantage in Cinema 21 Tasikmalaya.

Keywords: *technology integration; digital literacy; competitive advantage.*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis integrasi teknologi di Cinema 21 Tasikmalaya, literasi digital di cinema 21 Tasikmalaya, keunggulan bersaing di Cinema 21 Tasikmalaya dan pengaruh integrasi teknologi dan literasi digital terhadap keunggulan bersaing di Cinema 21 Tasikmalaya. Penelitian ini bersifat deskriptif dengan menggunakan analisis jalur software SPSS versi 16.0 sebagai alat ukur statistik. Pengumpulan data dalam penelitian ini didapat dengan dengan cara penyebaran kuesioner kepada 85 responden yang diambil dari pengguna layanan M-Tix di Cinema 21 Tasikmalaya dan penarikan sampel menggunakan Teknik *Accidental Sampling*. Penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari integrasi teknologi dan literasi digital terhadap keunggulan bersaing di Cinema 21 Tasikmalaya. Masing – masing variabel integrasi teknologi dan literasi digital berpengaruh secara parsial dan simultan terhadap keunggulan bersaing di Cinema 21 Tasikmalaya.

Kata Kunci: integrasi teknologi; literasi digital; keunggulan bersaing.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat mengantarkan kita ke masa revolusi digital atau revolusi industri 4.0. Industri 4.0 juga merupakan trend terbaru teknologi dengan

pengaruh yang besar karena semakin berkembangnya kecerdasan buatan, perdagangan elektronik, data raksasa, teknologi finansial, hingga ekonomi berbagi yang pada dasarnya bertujuan untuk membuat kehidupan manusia dan lingkungannya menjadi lebih baik.

Menurut Setiawan (2012: 13) Teknologi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kesuksesan produk baru, dimana dengan menggunakan teknologi yang canggih, perusahaan dapat menciptakan produknya menjadi lebih baik atau lebih inovatif. Keunggulan diferensiasi produk memiliki pengaruh yang sangat besar, terutama pada perusahaan yang berteknologi tinggi, dimana hal ini ditunjukkan oleh beberapa keunggulan yang berbeda.

Akan semakin optimal manfaat dari perkembangan teknologi apabila hal tersebut sejalan dengan respon masyarakat terhadap perkembangan teknologi secara terintegrasi dan komprehensif. Integrasi itu sendiri adalah pembauran hingga menjadi kesatuan yang utuh atau bulat (<https://kbbi.web.id/>).

Pemanfaatan dari teknologi pada perusahaan sudah seharusnya diimbangi dengan literasi digital sehingga manfaat dari teknologi itu sendiri dapat diserap secara optimal. Perusahaan yang sudah menerapkan atau mengadopsi teknologi akan lebih mudah dalam menjalankan operasional perusahaannya dengan syarat dalam menggunakan teknologi pengguna harus dapat memahami dan mengerti bagaimana penggunaannya agar manfaat dari alat atau layanan tersebut dapat dirasakan secara maksimal.

Menurut Belshaw (2011) secara umum literasi digital adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan serta memahami pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, misalnya dalam mendukung dunia pendidikan dan ekonomi.

Dalam dunia bisnis, pengintegrasian teknologi dan pemahaman mengenai pemakaiannya bisa menjadi senjata bagi pelaku usaha untuk selangkah lebih depan dibandingkan dengan pesaingnya atau disebut juga keunggulan kompetitif. Menurut Kotler dan Armstrong (2008: 269) keunggulan kompetitif adalah keunggulan melebihi pesaing yang diperoleh dengan

menawarkan nilai yang lebih besar kepada konsumen daripada tawaran pesaing.

Kemajuan teknologi memberikan kemudahan kepada masyarakat di berbagai aktivitas sehari-hari seperti berkomunikasi, membeli barang, memesan tiket, hingga bertransaksi hanya dengan menggunakan telepon seluler. Kemudahan tersebut tidak terlepas dari penggunaan teknologi yang terintegrasi dan bagaimana masyarakat mulai belajar dan menyesuaikan diri dengan era digital.

Pemanfaatan teknologi pun bukan hanya bisa digunakan pada aktivitas yang serius seperti bekerja saja, namun bisa juga digunakan untuk memudahkan masyarakat dalam mendapatkan hiburan. Salah satu hiburan yang diminati karena cukup terjangkau oleh banyak orang dari segi waktu dan biaya adalah menonton film di bioskop.

Cinema 21, merupakan kelompok bioskop terbesar di Indonesia yang banyak diminati oleh masyarakat. Untuk menyempurnakan pelayanan kepada penonton, Cinema 21 menyediakan layanan dalam proses pembelian tiket agar tidak perlu mengantri di bioskop. M-Tix adalah sebuah layanan pembelian tiket bioskop untuk jaringan 21 dan XXI secara online sehingga konsumen bisa mendapatkan tiket film yang akan ditonton dengan mengakses website atau aplikasi Cinema 21 (Android atau iOS).

Namun sayangnya, di Cinema 21 Tasikmalaya masih ada beberapa konsumen yang belum memanfaatkan dan mengerti bagaimana cara menggunakan layanan M-Tix. Hal ini dilihat dari masih ada konsumen yang menggunakan sistem antri bahkan menggunakan jasa titip dalam membeli tiket yang membutuhkan biaya yang lebih besar.

Untuk menyempurnakan pelayanan kepada penonton, Cinema 21 menyediakan layanan dalam proses pembelian tiket agar tidak perlu mengantri di bioskop. M-Tix adalah sebuah layanan pembelian tiket bioskop untuk jaringan 21 dan XXI secara

online. Layanan ini bisa diakses melalui website atau aplikasi Cinema 21 (Android atau iOS) sehingga para pelanggan tidak perlu repot-repot pergi ke bioskop beberapa menit sebelum film dimulai dan mengantri panjang untuk mendapatkan tiket yang ingin ditontonnya.

Maka dari itu, Berdasarkan permasalahan diatas, maka perlu dilakukan penelitian berkaitan integrasi teknologi dan literasi digital penulis pun tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai sejauh mana “Pengaruh Integrasi Teknologi dan Literasi Digital terhadap Keunggulan Bersaing” (Kasus pengguna layanan M-Tix di Cinema 21 Tasikmalaya).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui dan menganalisis seberapa jauh pengaruh integrasi teknologi dan literasi digital terhadap keunggulan Bersaing pada pengguna layanan M-Tix di Cinema 21 Tasikmalaya adalah menggunakan metode penelitian survey.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Field Research, diperoleh melalui Kuesioner, Teknik Wawancara, Studi Pustaka. Kuesioner disebarkan kepada para konsumen yang menggunakan layanan M-Tix Cinema 21 Tasikmalaya untuk mengidentifikasi tanggapan mereka mengenai variabel yang diteliti perusahaan sehingga responden tinggal memilih alternatif dari jawaban yang telah disediakan. Komunikasi langsung (wawancara) kepada pihak yang terkait mengenai pernyataan yang menyangkut masalah integrasi teknologi, literasi digital dan keunggulan bersaing. Selain itu, mempelajari literatur atau buku yang telah dipublikasikan mengenai materi yang diteliti dan mengambil literatur yang berkenaan dengan materi penelitian melalui penelitian melalui situs-situs di internet.

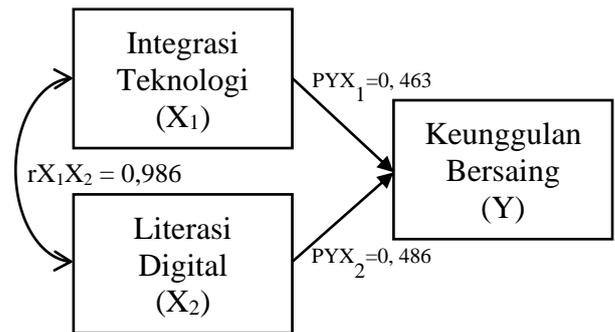
Populasi dalam penelitian ini adalah pengguna layanan M-Tix di Cinema 21 Tasikmalaya dengan jumlah yang tidak

dapat dipastikan/ dihitung. Penelitian ini menggunakan teknik Sampling Insidental, sehingga jumlah sampel sama dengan populasi yaitu sebanyak 85 konsumen pengguna layanan M-Tix di Cinema 21 Tasikmalaya.

Alat analisis yang digunakan adalah analisis jalur. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu “Terdapat pengaruh secara parsial dan simultan dari Integrasi Teknologi dan Literasi Digital Terhadap Keunggulan Bersaing”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil pengolahan data menggunakan SPSS versi 20.0, dapat divisualisasikan ke dalam struktur Integrasi Teknologi (X₁) dan Literasi Digital (X₂) terhadap keunggulan bersaing (Y) sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Jalur

Adapun hubungan Struktural antara Variabel X₁ dan X₂ Terhadap Y dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1. Hubungan Struktural antara Variabel X₁ dan X₂ Terhadap Y

No	Nama Variabel	Formula	Hasil
1	Integrasi Teknologi (X1)		
	Pengaruh Langsung X ₁ terhadap Y	(0,463)(0,463)	0,214
	Pengaruh Tidak Langsung X ₁ Melalui X ₂	(0,463)(0,986)(0,486)	0,222
	Pengaruh X₁ Total Terhadap Y	(0,214) + (0,222)	0,436
2	Literasi Digital (X2)		
	Pengaruh Langsung X ₂ terhadap Y	(0,486)(0,486)	0,236
	Pengaruh Tidak Langsung X ₂ Melalui X ₁	(0,486)(0,986)(0,463)	0,222
	Pengaruh X₂ Total Terhadap Y	(0,236) + (0,222)	0,458
	Total Pengaruh X1 dan X2 Terhadap Y	(0,436) + (0,458)	0,894
	Pengaruh lain yang tidak diteliti	1 - (0,894)	0,106

Sumber: Data yang diolah

Tabel tersebut menunjukkan hubungan (korelasi) serta koefisien jalur antara variabel Integrasi Teknologi (X_1) dan Literasi Digital (X_2) terhadap Keunggulan Bersaing (Y). Hubungan korelasi antara variabel Integrasi Teknologi (X_1) dan Literasi Digital (X_2) sebesar 0,986 menunjukkan maksud hubungan antara Integrasi Teknologi dan Literasi Digital sangat kuat dan searah (karena hasilnya positif). Korelasi dua variabel tersebut bersifat signifikan karena angka signifikansi sebesar $0,000 < 0,01$.

Koefisien jalur antara setiap variabel dependen terhadap variabel independen mendapat hasil variabel Integrasi Teknologi (X_1) terhadap Keunggulan Bersaing (Y) sebesar 0,214 atau 21,4%, dan variabel Literasi Digital (X_2) terhadap Keunggulan Bersaing (Y) sebesar 0,236 atau 23,6%. Pengaruh variabel lain atau residu/ sisa yaitu artinya terdapat faktor lain yang tidak diteliti yang mempengaruhi keunggulan bersaing selain variabel integrasi teknologi dan literasi digital.

Pengaruh secara simultan dapat dilihat pada hasil olah data penelitian, dimana total pengaruh dari variabel X atau R^2 sebesar 0,893 sehingga dapat disimpulkan bahwa X_1 dan X_2 berpengaruh terhadap Y sebesar 89,3%. Artinya jika X_1 dan X_2 bersama-sama meningkat akan berdampak positif, maka Y pun akan meningkat. Sedangkan sisanya sebesar 0,107 atau 10,7% dapat disebabkan oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti.

Tabel tersebut menunjukkan tentang pengaruh langsung dan tidak langsung dari setiap variabel. Pengaruh Integrasi Teknologi (X_1) terhadap Keunggulan Bersaing (Y) secara langsung berpengaruh 0,214 atau 21,4%. Pengaruh Integrasi Teknologi (X_1) melalui Literasi Digital (X_2) secara tidak langsung berpengaruh 0,222 atau 22,2%. Pengaruh Integrasi Teknologi (X_1) secara keseluruhan (total) terhadap Keunggulan Bersaing (Y) sebesar 0,436 atau 43,6%.

Pengaruh variabel Literasi Digital (X_2) terhadap Keunggulan Bersaing (Y) secara langsung berpengaruh sebesar 0,236 atau 23,6%. Pengaruh Literasi Digital (X_2) melalui Integrasi Teknologi (X_1) secara tidak langsung sebesar 0,222 atau 22,2%. Pengaruh Literasi Digital (X_2) secara keseluruhan (total) terhadap Keunggulan Bersaing (Y) sebesar 0,458 atau 45,8 %.

Pengaruh Integrasi Teknologi (X_1) dan Literasi Digital (X_2) terhadap Keunggulan Bersaing (Y) secara keseluruhan (total) sebesar 0,894 atau 89,4%. Sedangkan untuk pengaruh lain yang tidak diteliti terhadap Keunggulan Bersaing bagi pengguna layanan M-Tix di Cinema 21 Tasikmalaya sebesar 0,106 atau 10,6%. Adanya perbedaan antara hasil di model/paradigma penelitian dengan hubungan struktural antara variabel X_1 dan X_2 terhadap Y dikarenakan adanya pembulatan.

Tabel 2. Output SPSS Anova

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	226.605	2	113.302	343.284	.000 ^b
	Residual	27.065	82	.330		
	Total	253.669	84			

a. Predictors: (Constant), X2_LITERASI_DIGITAL, X1_INTEGRASI_TEKNOLOGI

b. Dependent Variable: Y_KEUNGGULAN_BERSAING

Sumber: Data primer yang diolah

Dari hasil perhitungan diketahui bahwa F_{hitung} sebesar 343,284 atau $sig (0,000) \leq \alpha (0,05)$ maka H_0 ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Diterimanya hipotesis (H_a) menunjukkan bahwa pada tingkat keyakinan 95% adanya

pengaruh secara simultan antara Integrasi Teknologi (X_1) dan Literasi Digital (X_2) terhadap Keunggulan Bersaing (Y) bagi pengguna layanan M-Tix di Cinema 21 Tasikmalaya.

Tabel 3. Output SPSS Coefficients

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-3.929	.500		1	.000
	X1_INTEGRASI_TEKNOL OGI	.296	.140	.463	2.118	0.037
	X2 LITERASI DIGITAL	.273	.123	.486	2.224	0.029

a. Dependent Variable: Y_KEUNGGULAN_BERSAING

Sumber: Data primer yang diolah

Pengujian secara parsial antara Integrasi Teknologi (X_1) terhadap Keunggulan Bersaing (Y) dapat dilihat dari hasil perhitungan analisis jalur. Dari hasil perhitungan diketahui bahwa t_{hitung} adalah sebesar 2,118 atau $sig (0,037) \leq \alpha (0,05)$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat diartikan X_1 berpengaruh signifikan terhadap Y .

Pengujian secara parsial antara Literasi Digital (X_2) terhadap Keunggulan Bersaing (Y) dapat dilihat dari hasil perhitungan analisis jalur. Dari hasil perhitungan diketahui bahwa t_{hitung} adalah sebesar 2,224 atau $sig (0,029) \leq \alpha (0,05)$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat diartikan X_2 berpengaruh signifikan terhadap Y .

Berdasarkan hasil analisis diatas dapat diketahui bahwa Integrasi Teknologi (X_1) dan Literasi Digital (X_2) yang diterapkan secara simultan berpengaruh signifikan terhadap Keunggulan Bersaing (Y). Begitupun secara parsial, variabel Integrasi Teknologi (X_1) dan variabel

Literasi Digital (X_2) juga berpengaruh signifikan terhadap Keunggulan Bersaing (Y) di Cinema 21 Tasikmalaya.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan hasil analisis mengenai seberapa jauh pengaruh Integrasi Teknologi dan Literasi Digital terhadap Keunggulan Bersaing, maka penulis dapat menarik simpulan sebagai berikut:

1. Integrasi Teknologi yang diterapkan di Cinema 21 Tasikmalaya termasuk ke dalam klasifikasi sangat baik, artinya bahwa integrasi teknologi yang diterapkan menunjang operasional perusahaan dalam segi pendistribusian tiket ke calon konsumen.
2. Literasi Digital yang diterapkan di Cinema 21 Tasikmalaya termasuk ke dalam klasifikasi sangat baik, hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan dari teknologi yang diterapkan telah digunakan secara cerdas dan optimal oleh konsumen dan juga Cinema 21 Tasikmalaya.

3. Keunggulan Bersaing di Cinema 21 Tasikmalaya termasuk ke dalam klasifikasi sangat baik, hal ini menunjukkan bahwa Cinema 21 telah dirasa unggul dibanding pesaing karena menyediakan jasa yang lebih murah, lebih ceoat dan lebih fokus terhadap apa yang dibutuhkan konsumen.
4. Integrasi Teknologi (X1) dan Literasi Digital (X2) yang diterapkan berpengaruh signifikan secara simultan dan secara parsial terhadap Keunggulan Bersaing (Y) di Cinema 21 Tasikmalaya.

Adapun saran yang diberikan kepada Cinema 21 Tasikmalaya Tasikmalaya adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan pembahasan variabel Integrasi Teknologi (X1) menunjukkan bahwa indikator *Acquiring Capability* (kemampuan penggalian sumber daya dan upaya mendapatkannya) merupakan indikator paling rendah, disarankan untuk perusahaan agar lebih meningkatkan kembali kemampuan karyawan dalam membantu konsumen apabila konsumen mengalami kesulitan dalam menggunakan layanan M-Tix.
2. Berdasarkan pembahasan variabel Literasi Digital (X2) menunjukkan indikator kritis dimana konsumen sebaiknya dapat lebih memberikan ulasan dari layanan tersebut agar pengembangan dari layanan M-Tix dapat dilakukan secara berkelanjutan.
3. Dalam pembahasan variabel Keunggulan Bersaing (Y) indikator *cost leadership* merupakan indikator dengan nilai paling rendah dimana perusahaan diharapkan dapat lebih memperhatikan biaya yang harus

dikeluarkan konsumen agar lebih terjangkau serta lebih murah dibanding dengan pesaing.

4. Penelitian terhadap Keunggulan Bersaing harus memperhatikan seberapa jauh pengaruh Integrasi Teknologi dan Literasi Digital karena variabel tersebut merupakan faktor utama yang signifikan dapat menentukan dan meningkatkan Keunggulan Bersaing di Cinema 21 Tasikmalaya.

REFERENSI

- Anantan, L. dan Ellitan, L. (2009). *Strategi Bersaing Konsep Riset dan Instrumen*. Jakarta: Alfabeta.
- Belshaw, D. A. J. (2011). *What is digital literacy? A Pragmatic investigation*. Thesis for the degree of Doctor of Education. Durham University: Department of Education at Durham University.
- Setiawan, H. (2012). *Pengaruh Orientasi Pasar, Orientasi Teknologi Dan Inovasi Produk Terhadap Keunggulan Bersaing Usaha Songket Skala Kecil Di Kota Palembang*. Jurnal Orasi Bisnis. 12 – 19.
- Kotler, P. dan Armstrong, G. (2008). *Prinsip-prinsip Pemasaran*. Alih Bahasa oleh Bob Sabran, M.M. Jakarta: Erlangga.
- Rinandiyana, L. R. et al. (2016). *Strategi Untuk Menciptakan Keunggulan Bersaing Melalui Pengembangan, Desain, Dan Kualitas Produk (Kasus Pada Industri Pakaian Muslim Di Kota Tasikmalaya*. Jurnal Manajemen 2. (2). 105 – 113.