

IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI DAN EKONOMI KREATIF UNTUK KEUNGGULAN KOMPETITIF PARIWISATA DI PROVINSI LAMPUNG

Dr. Andi Desfiandi, SE, MA

Dosen Institut Informatika & Bisnis Darmajaya
Wakil Ketua Dewan Riset Daerah Provinsi Lampung

Ringkasan

Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung oleh berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan masyarakat, pengusaha, pemerintah pusat dan pemerintah daerah (UU. N0.10/2009 tentang kepariwisataan). Ekonomi kreatif adalah sebuah konsep di era ekonomi baru yang mengintensifkan informasi dan kreatifitas dengan mengandalkan ide dan pengetahuan dari sumber daya manusia sebagai faktor produksi yang utama. Konsep ini biasanya akan didukung dengan keberadaan industri kreatif yang menjadi pengejawantahannya, dan seiring berjalannya waktu perkembangan ekonomi sampai pada taraf ekonomi kreatif dimana hal itu akan terwujud dengan di dahului oleh konsep ekonomi informasi yang mana informasi menjadi hal yang utama dalam pengembangan ekonomi. Sistem informasi manajemen merupakan suatu perangkat ekonomi perusahaan yang menjadi pendukung bagi jalannya roda suatu bisnis. Dalam penelitian ini sistem informasi manajemen akan lebih ditekankan pada pengadopsian teknologi informasi oleh perusahaan pariwisata dan pelaku bisnis di lingkungan objek pariwisata dalam menjalankan roda usahanya dan untuk penciptaan produk/jasa industri kreatif. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh manajemen sumber daya manusia, sistem elektronik, dan sistem informasi organisasi yang di moderasi industri ekonomi kreatif terhadap keunggulan kompetitif perusahaan/objek pariwisata di provinsi Lampung. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif dan asosiatif, hasil penelitian menunjukkan bahwa manajemen sumberdaya manusia berpengaruh signifikan terhadap keunggulan kompetitif dengan

dimoderasi industri ekonomi kreatif, sistem elektronik tidak berpengaruh signifikan terhadap keunggulan kompetitif dengan dimoderasi industri ekonomi kreatif, dan sistem informasi organisasi berpengaruh signifikan terhadap keunggulan kompetitif dengan dimoderasi industri ekonomi kreatif.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Ekonomi Kreatif, Keunggulan Kompetitif

1. Pendahuluan

Pariwisata merupakan salah satu sektor pembangunan yang saat ini sedang digalakkan oleh pemerintah. Hal ini disebabkan pariwisata mempunyai peran yang sangat penting dalam pembangunan Indonesia khususnya sebagai penghasil devisa negara disamping sektor migas. Tujuan pengembangan pariwisata di Indonesia terlihat dengan jelas dalam instruksi Presiden Indonesia No. 9 tahun 1969, khususnya Bab II pasal 3, yang menyebutkan " usaha-usaha pengembangan pariwisata di Indonesia bersifat suatu pengembangan "industri pariwisata" dan merupakan bagian dari usaha pengembangan dan pembangunan serta kesejahteraan masyarakat dan negara " (Dinas pariwisata dan kebudayaan, 2014). Pariwisata dikatakan sebagai industri karena di dalamnya terdapat berbagai aktivitas yang bisa menghasilkan produk berupa barang dan jasa. Akan tetapi, makna industri disini bukan sebagaimana pengertian industri pada umumnya yaitu adanya pabrik atau mesin-mesin yang besar atau kecil yang penuh dengan asap, sehingga industri pariwisata disebut industri tanpa asap. Dapat disimpulkan bahwa industri pariwisata adalah kumpulan dari bermacam-macam perusahaan yang secara bersama-sama menghasilkan barang-barang atau jasa-jasa yang dibutuhkan oleh wisatawan maupun traveller selama dalam perjalanan.

Ekonomi kreatif adalah sebuah konsep di era ekonomi baru yang mengintensifkan informasi dan kreatifitas dengan mengandalkan ide dan pengetahuan dari sumber daya manusia sebagai faktor produksi yang utama. Konsep ini biasanya akan didukung dengan keberadaan

industri kreatif yang menjadi pengejawantahannya, dan seiring berjalannya waktu perkembangan ekonomi sampai pada taraf ekonomi kreatif dimana hal itu akan terwujud dengan di dahului oleh konsep ekonomi informasi yang mana informasi menjadi hal yang utama dalam pengembangan ekonomi. Lingkup kegiatan ekonomi kreatif dapat mencakup banyak aspek. Departemen perdagangan (2008) dalam Guzty Muhammad (2013), mengidentifikasi setidaknya ada 14 sektor yang termasuk dalam ekonomi kreatif antara lain: periklanan, arsitektur, pasar barang seni, kerajinan (*handicraft*), desain, fashion, film atau video dan fotografi, permainan interaktif, musik, seni pertunjukan, penerbitan dan percetakan, layanan komputer dan peranti lunak, radio dan televisi, riset dan pengembangan.

Sebagaimana kita ketahui seiring perkembangan teknologi informasi secara global yang melanda seluruh aspek kehidupan dan membawa banyak sekali perubahan secara revolusioner. Di dunia bisnis pemanfaatan email dan website telah mampu meningkatkan performa dan daya saing bisnis di era globalisasi dimana kebutuhan akan komunikasi yang cepat dan ketersediaan data untuk proses pengambilan keputusan dan proses transaksi yang kompleks menuntut dunia bisnis untuk selalu meningkatkan pemanfaatan TI dalam berbagai aspek bisnis dari sekadar menampilkan info perusahaan (*web presence*) sampai proses transaksi yang lebih rumit (*e-commerce* dan *e-business*).

Pada tataran pemerintah kita mengenal istilah e-government yang sedang menjadi trend saat ini, dan dunia pariwisata adalah salah satu bidang garapan pemerintah daerah dalam implementasi e-government untuk mempublikasikan/memasarkan potensi wisata di daerah. Berbasis TI dalam hal ini berarti adanya suatu sistem informasi manajemen yang berbasis pada pengolahan data elektronik.

Sejalan dengan meningkatnya kesejahteraan rakyat maka kebutuhan untuk berlibur meningkat. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan informasi tentang tujuan wisata, objek wisata yang menarik, sarana yang tersedia seperti transportasi untuk mencapai tujuan wisata, produk wisata yang diminati dan lain sebagainya. Untuk memperoleh informasi tersebut wisatawan sering mengalami kesulitan karena tidak mengetahui dimana dan pada siapa harus meminta informasi. Singkatnya kebutuhan informasi di bidang pariwisata meningkat dan perlu disiapkan dengan rapi dan terstruktur agar dapat di akses dengan mudah.

Selain kebutuhan wisatawan akan informasi yang lengkap, akurat dan mudah di dapat, maka pihak lain yang juga membutuhkan data dan informasi tersebut adalah pihak pengelola industri pariwisata dan pemerintah sebagai pihak pengambil keputusan dan penentu kebijakan di bidang pariwisata. Namun penekanan kebutuhan data dan informasi bagi masing-masing pihak berbeda. Jika bagi wisatawan adalah untuk memudahkan mereka menentukan rencana perjalanan wisatanya, sementara bagi industri pariwisata dan pemerintah adanya sistem informasi yang baik sangat membantu mereka untuk tujuan pengambilan keputusan.

Lampung adalah provinsi yang terletak dibagian paling Selatan pulau Sumatera, Lampung resmi menjadi salah satu provinsi di Indonesia pada tahun 1964. Berbagai jenis tempat wisata ditawarkan oleh provinsi ini, sehingga mengundang banyak wisatawan dari luar Lampung. Dan beberapa tahun belakangan ini Lampung menjadi salah satu tujuan wisata yang terbilang cukup diminati oleh wisatawan-wisatawan lokal maupun mancanegara. Dengan keindahan alam yang dimiliki provinsi Lampung layak menjadi salah satu tempat wisata terbaik di Indonesia. Bandar Lampung merupakan ibukota Provinsi Lampung yang ada di Pulau Sumatera dan merupakan gabungan dari dua kota yaitu Tangkarakang dan Telukbetung. Bandar Lampung merupakan kota yang cukup luas dan dihuni berbagai macam suku menjadikan

kota ini sebagai pusat pendidikan, kebudayaan dan perekonomian di Provinsi Lampung. Pelabuhan Bakauheni yang terletak sekitar 90 km dari Bandar Lampung kearah selatan merupakan pintu gerbang Pulau Sumatera yang selalu ramai. Provinsi Lampung sangat mudah diakses karena letaknya dekat dengan kota **Jakarta**.

Berdasarkan uraian latar belakang, peneliti akan membahas tentang bagaimana implementasi Sistem informasi dan penciptaan industri ekonomi kreatif serta dukungan pemerintah daerah terhadap pariwisata di provinsi Lampung.

1.1 Perumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana implementasi sistem informasi manajemen (sumberdaya manusia, sistem elektronik, sistem informasi organisasi) terhadap keunggulan kompetitif pariwisata di provinsi lampung dengan industri ekonomi kreatif sebagai variabel pemoderasi?”

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis di dalam melakukan penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh manajemen sumberdaya manusia terhadap keunggulan kompetitif pariwisata di provinsi Lampung dengan industri ekonomi kreatif sebagai pemoderasi
- b. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh sistem elektronik terhadap keunggulan kompetitif pariwisata di provinsi Lampung dengan industri ekonomi kreatif sebagai pemoderasi.
- c. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh sistem informasi organisasi terhadap keunggulan kompetitif pariwisata di provinsi Lampung dengan industri ekonomi kreatif sebagai variabel pemoderasi

2. Kajian Literatur dan Pengembangan Hipotesa

2.1 Pengertian dan Jenis-Jenis Pariwisata

Secara sederhana, pariwisata bermakna segala sesuatu yang berhubungan dengan rekreasi, pelancong dan turisme. Jenis-jenis pariwisata bermacam-macam tergantung pada tempat yang akan dikunjungi. (1) Pariwisata bahari (kelautan), meliputi pantai, taman nasional kelautan, dan lain-lain. (2) Pariwisata purbakala meliputi museum, benteng-benteng, bangunan prasejarah, dan lain-lain. (3) Pariwisata alam meliputi kebun raya, air terjun, gunung, dan lain-lain. (4) Pariwisata buatan atau hiburan meliputi, taman kota, alun-alun, taman bermain, *waterpark*, dan lain-lain. Berikut pengertian pariwisata menurut para ahli.

1. Pengertian pariwisata menurut Koen Meyers (2009), adalah aktifitas perjalanan yang dilakukan oleh sementara waktu dari tempat tinggal semula ke daerah tujuan dengan alasan bukan untuk menetap atau mencari nafkah melainkan hanya untuk memenuhi rasa ingin tahu, menghabiskan waktu senggang atau libur serta tujuan-tujuan lain.
2. Menurut Gamal (2002), suatu proses kepergian sementara dari seorang, lebih menuju ketempat lain diluar tempat tinggalnya. Dorongan kepergiannya adalah untuk kepentingan ekonomi, sosial, budaya, politik, agama, kesehatan atau kepentingan lain.
3. Menurut Kodhyat (1998), perjalanan dari suatu tempat ketempat lain, bersifat sementara, dilakukan perorangan atau kelompok sebagai usaha untuk mencapai keseimbangan atau keserasian dan kebahagiaan dengan lingkungan dalam dimensi sosial, budaya, alam dan ilmu.
4. Menurut Richard Sihite, pariwisata adalah, suatu perjalanan yang dilakukan orang untuk sementara waktu, yang diselenggarakan dari suatu tempat ke tempat lain dengan meninggalkan tempat semula, dengan suatu perencanaan dan

dengan maksud bukan untuk berusaha atau mencari nafkah ditempat yang dikunjungi, tetapi semata-mata untuk menikmati kegiatan pertamasyaan dan rekreasi atau untuk memenuhi keinginan yang beranekaragam.

5. Menurut WTO (1999), pariwisata adalah kegiatan manusia yang melakukan perjalanan ke dan tinggal di daerah tujuan diluar lingkungan kesehariannya.
6. Menurut UU. No.10/2009 tentang kepariwisataan, Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung oleh berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan masyarakat, pengusaha, pemerintah pusat dan pemerintah daerah.
7. Menurut UNESCO (2009), mengatakan bahwa pariwisata sebagai aktivitas perjalanan yang dilakukan untuk sementara waktu dari tempat tinggal semula ke daerah tujuan dengan alasan bukan untuk menetap atau mencari nafkah melainkan hanya untuk bersenang-senang, memenuhi rasa ingin tahu, menghabiskan waktu senggang atau waktu libur serta tujuan-tujuan lainnya.

2.2 Sistem Informasi Manajemen

Raymond McLeod, Jr. dan George P. Schell (2011:12), mendefinisikan Sistem Informasi Manajemen-SIM (*management information system-MIS*) sebagai suatu sistem berbasis computer yang membuat informasi tersedia bagi para pengguna yang memiliki kebutuhan serupa. Para pengguna SIM biasanya terdiri atas entitas-entitas organisasi formal , perusahaan atau sub unit anak perusahaannya. Informasi yang diberikan oleh SIM menjelaskan perusahaan atau salah satu sistem utamanya dilihat dari apa yang telah terjadi di masa lalu, apa yang sedang terjadi, dan apa yang kemungkinan akan terjadi di masa depan. SIM akan menghasilkan informasi ini melalui penggunaan dua jenis peranti lunak:

Peranti lunak pembuat laporan (report writing software) yang menghasilkan laporan berkala maupun laporan khusus. Laporan berkala dikodekan dalam suatu bahasa program dan disiapkan sesuai jadwal tertentu. Laporan khusus yang sering disebut pula laporan ad hoc, dibuat sebagai tanggapan atas kebutuhan informasi yang tidak diantisipasi sebelumnya. Sistem manajemen basis data dewasa ini memiliki fitur-fitur yang dapat dengan cepat membuat laporan sebagai respons atas permintaan akan data atau informasi tertentu.

2.3 Hipotesis Penelitian

Dengan bertitik tolak pada premis-premis yang dikemukakan di atas, maka berikut ini diuraikan hipotesis penelitian sesuai dengan paradigma keterkaitan variabel, sebagai berikut:

1. Manajemen Sumber Daya Manusia yang dimoderasi oleh Industri Ekonomi Kreatif berpengaruh signifikan terhadap Keunggulan kompetitif pariwisata di provinsi Lampung
2. Sistem Elektronik yang dimoderasi oleh Industri Ekonomi Kreatif berpengaruh signifikan terhadap Keunggulan Kompetitif Pariwisata di provinsi Lampung
3. Sistem Informasi Organisasi yang dimoderasi oleh Industri Ekonomi Kreatif Berpengaruh signifikan terhadap keunggulan kompetitif pariwisata di provinsi Lampung

3. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan penelitian ini adalah metode deskriptif dan asosiatif, yaitu dengan membuat desain penelitian dan variabel dalam penelitian, dari data penyebaran angket yang telah ditabulasi dilakukan analisis secara deskriptif.

3.1 Populasi dan Sampel

Target populasi adalah populasi yang ingin digeneralisasi oleh peneliti, merupakan pilihan ideal bagi peneliti. Populasi ini

diupayakan mewakili seluruh elemen penting dari populasi. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. (Sugiyono, 2010:72). Target populasi adalah populasi yang ingin digeneralisasi oleh peneliti, merupakan pilihan ideal bagi peneliti. Populasi ini diupayakan mewakili seluruh elemen penting dari populasi. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. (Sugiyono, 2010:72). Populasi dalam penelitian ini meliputi objek pariwisata dan industri/ekonomi kreatif di provinsi Lampung.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *purposive sampling* dengan memilih berbagai kriteria berdasarkan karakteristik industri kerajinan tangan dan industri makanan sebagai batasan pengambilan sampel. Unit analisis juga diambil berdasarkan *cluster sampling*. Dalam hal ini sampel penelitian diambil dari unit analisis 4 (empat) pengelompokan jenis pariwisata yang ada di Provinsi Lampung. (1) Pariwisata bahari (kelautan), meliputi pantai, taman nasional kelautan, dan lain-lain. (2) Pariwisata purbakala meliputi museum, benteng-benteng, bangunan prasejarah, dan lain-lain. (3) Pariwisata alam meliputi kebun raya, air terjun, gunung, dan lain-lain. (4) Pariwisata buatan atau hiburan meliputi, taman kota, alun-alun, taman bermain, *waterpark*, dan lain-lain. Objek pariwisata yang dijadikan sampel kriterianya antara lain adalah yang sudah menggunakan sistem informasi di dalam operasionalnya dan memiliki minimal pengunjung 500 pengunjung setiap bulannya baik dari dalam maupun luar provinsi Lampung. Sasaran Responden yaitu pelanggan/pengunjung, pelaku bisnis dan masyarakat dilingkungan objek pariwisata pria dan wanita dengan usia minimal 20 tahun serta tingkat pendidikan minimal SMA sederajat.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Data primer dan data sekunder diperoleh diperoleh dengan cara:

- 1) *Library research*, atau penelitian kepustakaan yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara mempelajari berbagai literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.
- 2) *Field research*, atau penelitian lapangan yaitu penelitian yang dilakukan secara langsung pada objek penelitian. Metode penelitian lapangan yang digunakan yaitu observasi, dokumentasi, wawancara dan survey di lapangan.

3.3 Tehnik Analisis Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif asosiatif, deskriptif menjelaskan gambaran umum tentang profil objek wisata yang ada di provinsi Lampung dan bagaimana penerapan sistem informasi manajemen pada pengelolaan objek pariwisata tersebut. Penelitian asosiatif bertujuan untuk menjelaskan hubungan dua variabel atau lebih yang terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif, dimana tujuan dari penelitian kualitatif adalah mengungkap fakta, keadaan, fenomena, variabel dan keadaan yang terjadi saat penelitian berjalan dan menyuguhkan apa adanya. Penelitian deskriptif kualitatif menafsirkan dan menuturkan data yang bersangkutan dengan situasi yang sedang terjadi, sikap serta pandangan yang terjadi di dalam masyarakat, pertentangan dua keadaan atau lebih, hubungan antar variabel, perbedaan antar fakta, pengaruh terhadap suatu kondisi dan lain-lain. Hasil analisis yang dikumpulkan dari penelitian diolah menggunakan Eviews 8 dan dilakukan beberapa tahapan analisis sesuai kebutuhan. Pertama akan dilakukan uji coba kuesioner, analisis deskriptif, analisis faktor dan terakhir analisis regresi dengan variabel moderating.

3.4 Definisi Operasional Variabel

Sistem informasi yang digunakan yang digunakan oleh para manajer/pengelola perusahaan pariwisata, pemerintah daerah, dan pelaku bisnis serta masyarakat lingkungan objek pariwisata dalam penciptaan industri ekonomi kreatif. Adapun variabel-variabel yang diteliti meliputi:

- a. Sistem perencanaan sumber daya perusahaan, meliputi sumberdaya fisik dan sumberdaya manusia, bagaimana penggunaan perlengkapan atau alat-alat produksi berbasis teknologi dan penggunaan teknologi informasi untuk penciptaan produk/jasa industri kreatif.
- b. Sistem virtual perusahaan, meliputi penggunaan elektronik untuk memfasilitasi komunikasi dan sistem pengolahan informasi sebagai pendukung pengambilan keputusan maupun penciptaan produk/jasa industri kreatif.
- c. Sistem Strategi perusahaan, meliputi penggunaan strategi untuk pencapaian keunggulan kompetitif, yang terdiri dari *strategic advantage*, *tactic advantage* dan *operasional advantage* yang digunakan perusahaan pariwisata, dan pelaku bisnis di lingkungan objek pariwisata.
- d. Sistem pemasaran, serangkaian upaya yang dilakukan perusahaan untuk mempromosikan produk/jasa industri kreatif yang dihasilkan perusahaan pariwisata, pemerintah dan pelaku bisnis di lingkungan objek pariwisata.

Berdasarkan identifikasi variabel diatas, berikut variabel-variabel yang akan digunakan pada penelitian ini:

1. Manajemen Sumber Daya Manusia (X1)

Sistem perencanaan sumber daya perusahaan, meliputi sumberdaya fisik dan sumberdaya manusia, bagaimana penggunaan perlengkapan atau alat-alat produksi berbasis teknologi dan pengembangan serta pelatihan tenaga kerjanya.

2. Sistem Elektronik/ Pengembangan Teknologi (X2)

Sistem sumber daya virtual perusahaan, meliputi penggunaan elektronik untuk memfasilitasi komunikasi dan sistem pengolahan informasi sebagai pendukung pengambilan keputusan, seperti handphone, faximile, smartphone, computer, internet dan lain-lain.

3. Sistem Informasi Organisasi (X3)

Area-area bisnis perusahaan, keuangan, sumber daya manusia, layanan informasi, manufaktur dan pemasaran menggunakan basis data yang diproduksi oleh sistem pemrosesan transaksi, ditambah data dari sumber-sumber yang lain, untuk menghasilkan informasi yang digunakan oleh para manajer dalam mengambil keputusan dan memecahkan masalah.

4. Industri Ekonomi Kreatif (Z)

Lingkup kegiatan ekonomi kreatif dapat mencakup banyak aspek. Departemen perdagangan (2008) dalam Guzty Muhammad (2013), mengidentifikasi setidaknya ada 14 sektor yang termasuk dalam ekonomi kreatif antara lain: periklanan, arsitektur, pasar barang seni, kerajinan (*handicraft*), desain, fashion, film atau video dan fotografi, permainan interaktif, musik, seni pertunjukan, penerbitan dan percetakan, layanan komputer dan peranti lunak, radio dan televisi, riset dan pengembangan.

5. Keunggulan Kompetitif (Y)

Keunggulan kompetitif dapat direalisasikan dalam hal mendapatkan keunggulan strategis, taktis dan operasional. Keunggulan strategis (*strategic advantage*) adalah keunggulan yang memiliki dampak fundamental dalam membentuk operasi perusahaan, dan sistem informasi dapat digunakan untuk menciptakan suatu keunggulan strategis. Keunggulan taktis (*tactical advantage*) dicapai ketika perusahaan mengimplementasikan strategi dengan cara yang lebih baik dari para pesaingnya.

3.5 Tehnik Analisis Data

Hasil analisis yang dikumpulkan dari penelitian diolah menggunakan Eviews 8 dan dilakukan beberapa tahapan analisis sesuai kebutuhan. Pertama akan dilakukan uji coba kuesioner, analisis deskriptif, analisis faktor dan terakhir analisis regresi dengan variabel moderating.

1) Uji Coba Kuesioner

Butir pernyataan dinyatakan valid jika memiliki koefisien korelasi lebih besar atau sama dengan 0,30 (Barker et al, 2002). Selain uji validitas dilakukan pula pengujian reliabilitas untuk mengukur konsistensi atau keandalan hasil ukur, yang mengandung makna kecermatan pengukuran.

2) Analisis Deskriptif

Sebagai tahap awal analisis akan dilakukan rangkuman deskriptif dari kelima variabel. Data yang diperoleh dari kuesioner akan disajikan dalam bentuk tabel frekuensi yang merupakan persentase jawaban responden terhadap setiap butir pertanyaan untuk kelima variabel yang diteliti.

3) Analisis Faktor

Untuk kepentingan analisis mengenai sistem informasi manajemen, industry ekonomi kreatif dan keunggulan kompetitif yang dibentuk dari masing-masing indikator digunakan analisis faktor. Metode analisis faktor digunakan untuk melakukan reduksi dari banyak indikator (variabel manifes) menjadi sebuah nilai tunggal untuk variabel latennya (Hesselbein, Frances; Marshall Goldsmith dan Richard Beckhard (Editors). 1997).

4) Analisis Regresi Dengan Varibel Moderating

Moderating regression analysis dinyatakan dalam bentuk regresi berganda dengan persamaan mirip regressi polynomial yang menggambarkan pengaruh nonlinier. Pengaruh variabel

manajemen sumberdaya manusia (X1), Sistem Elektronik (X2), Sistem Informasi Organisasi (X3), terhadap keunggulan kompetitif (Y) dengan Industri Ekonomi Kreatif (Z) sebagai variabel moderating dinyatakan dalam bentuk 3 model persamaan sebagai berikut:

$$KK = \beta_0 + \beta_1 \text{SDM} + \beta_2 \text{IEK} + \beta_3 \text{SDM} * \text{IEK} + \varepsilon_1$$

$$KK = \beta_0 + \beta_2 \text{SE} + \beta_3 \text{IEK} + \beta_5 \text{SE} * \text{IEK} + \varepsilon_2$$

$$KK = \beta_0 + \beta_3 \text{SIO} + \beta_6 \text{IEK} + \beta_7 \text{SIO} * \text{IEK} + \varepsilon_3$$

Keterangan :

SDM = Manajemen sumber daya manusia

IEK = Industri Ekonomi Kreatif

SIO = Sistem Informasi Organisasi

SE = Sistem Elektronik

KK = Keunggulankompetitif

β_0 = Intersep atau konstanta

$\beta_{1, \dots, 13}$ = Koefisien regresi masing-masing variabel independen

3.6 Kriteria Pengujian Hipotesis

Pengujian secara bertujuan untuk membuktikan apakah ketiga variabel *independent*. Pada pengujian hipotesis digunakan statistik uji t dengan kriteria hipotesis statistik sebagai berikut:

1. $H_1: \beta_i > 0$ Terdapat pengaruh signifikan manajemen sumber daya manusia terhadap keunggulan kompetitif dengan industri ekonomi kreatif sebagai moderasi.

- Ha: $\beta_i \leq 0$ Tidak terdapat pengaruh signifikan manajemen sumber daya manusia terhadap Kunggulan kompetitif dengan industry ekonomi kreatif sebagai moderasi.
2. H₂: $\beta_2 > 0$ Terdapat pengaruh signifikan sistem elektronik terhadap Keunggulan kompetitif dengan industri ekonomi kreatif sebagai moderasi.
- Ha: $\beta_2 \leq 0$ Tidak terdapat pengaruh signifikan sistem elektronik terhadap Keunggulan kompetitif dengan industry ekonomi kreatif sebagai moderasi.
3. H₃: $\beta_3 > 0$ Terdapat pengaruh signifikan sistem informasi organisasi terhadap Keunggulan kompetitif dengan industri ekonomi kreatif sebagai moderasi.
- Ha: $\beta_3 \leq 0$ Tidak Terdapat pengaruh signifikan sistem informasi organisasi terhadap Keunggulan kompetitif dengan industri ekonomi kreatif sebagai moderasi.

Menguji hipotesis digunakan statistik uji t dengan formulasi sebagai berikut:

$$t = \frac{b_i}{s_e(b_i)}$$

Keterangan :

b_i = koefisien regresi variabel X_i

$se(b_i)$ = standar *error* koefisien regresi variabel X_i

Hasil perhitungan menggunakan rumus di atas akan diperoleh t-hitung yang kemudian dibandingkan dengan t-tabel.

Kriteria Uji:

Tidak terima H_0 jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau $t_{\text{hitung}} < -t_{\text{tabel}}$

Terima H_0 jika $-t_{\text{tabel}} \leq t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$

4. Hasil Penelitian dan Pembahasan

4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

Sampel penelitian diambil dari unit analisis 4 (empat) pengelompokan jenis pariwisata yang ada di Provinsi Lampung. (1) Pariwisata bahari (kelautan), meliputi pantai, taman nasional kelautan, dan lain-lain. (2) Pariwisata purbakala meliputi museum, benteng-benteng, bangunan prasejarah, dan lain-lain. (3) Pariwisata alam meliputi kebun raya, air terjun, gunung, dan lain-lain. (4) Pariwisata buatan atau hiburan meliputi, taman kota, alun-alun, taman bermain, *waterpark*, dan lain-lain.

Objek pariwisata yang dijadikan sampel kriterianya antara lain adalah yang sudah menggunakan sistem informasi di dalam operasionalnya dan memiliki minimal pengunjung 500 pengunjung setiap bulannya baik dari dalam maupun luar provinsi Lampung, dimana yang dijadikan responden pada penelitian ini adalah pelanggan/pengunjung, pemilik atau pengelola serta pelaku bisnis dan masyarakat lingkungan yang ada disekitar objek pariwisata.

Daerah tujuan wisata yang menjadi unit analisis terdiri dari empat jenis pengelompokan pariwisata yang disebutkan diatas, yang terdapat di kota dan kabupaten provinsi Lampung, antara lain yaitu kota Bandar Lampung, Kabupaten Lampung Timur, Kabupaten Pesawaran, Kabupaten Lampung Selatan, Kabupaten Lampung Barat dan kabupaten Tanggamus. Berikut adalah daftar unit analisis:

Tabel 4.1 Daftar Objek Pariwisata

No.	Nama objek pariwisata	Kota/Kabupaten
1	Pantai Sari Ringgung	Kabupaten Pesawaran
2	Pantai Mutun dan Pulau Tangkil	Kabupaten Pesawaran
3	Pulau Pahawang	Kabupaten Pesawaran
4	Tanjung Putus, Pulau Tegal, Maitem	Kabupaten Pesawaran
5	Taman Nasional Waykambas	Kabupaten Lampung Timur
6	Taman Purbakala Pugung Raharjo	Kabupaten Lampung Timur
7	Taman Wisata Lembah Hijau	Bandar Lampung
8	Taman Kupu-Kupu Gita Persada	Bandar Lampung
9	Taman Wisata Bumi Kedaton	Bandar Lampung
10	Pantai Duta Wisata	Bandar Lampung
11	Museum Lampung	Bandar Lampung
12	Teluk Kiluan	Kabupaten Tanggamus
13	Air Terjun Wai Lalaan	Kabupaten Tanggamus
14	Pantai Terbaya	Kabupaten Tanggamus
15	Anak Gunung Krakatau	Kabupaten Lampung Selatan
16	Pantai Pasir Putih dan Pulau Condong	Kabupaten Lampung Selatan
17	Pantai Tanjung Setia	Kabupaten Lampung Barat
18	Danau Ranau	Kabupaten Lampung Barat

Data yang akan dianalisis merupakan data primer. Data primer berasal dari jawaban kuesioner berdasarkan wawancara dan survey yang di dapatkan langsung dari sumbernya (pengelola, pelaku

bisnis, pengunjung,) yang dipilih sebagai sampel. Metode pengumpulan data dengan menggunakan survei langsung melalui penyebaran kusioner dan peninjauan langsung kondisi objek pariwisata dan daerah ekonomi kreatif dengan penggunaan Sistem Informasi Manajemen di Kota/ Kabupaten. Adapun untuk responden baik pria dan wanita dengan syarat minimal berpendidikan SMA sederajat, dan setiap tempat wisata akan diambil jumlah responden sebanyak 30 orang. Berikut ini data jumlah objek wisata dan responden yang memenuhi kriteria sampel pada 6 Kota/ Kabupaten sebagai berikut:

Tabel 4.2 Daftar Jumlah Objek Wisata Kota/Kabupaten

No.	Kota/ Kabupaten	Jumlah (OW)	Jumlah Responden
1	Kota Bandarlampung	5	150
2	Kabupaten Pesawaran	4	120
3	Kabupaten Lampung Timur	2	60
4	Kabupaten Tanggamus	3	90
5	Kabupaten Lampung Selatan	2	60
6	Kabupaten Lampung Barat	2	60
	Jumlah	18	540

4.2 Deskripsi Manajemen Sumber Daya Manusia

Tabel 4.3 Rata-rata variabel MSDM

Var	Rata-rata	Std. Dev	Min	Max	Nilai di atas Rata-Rata		Nilai di bawah Rata-Rata	
		Jumlah	Jumlah	Jumlah	Jumlah	%	Jumlah	%
MSDM	24,26	31,77	17	29	60	60	40	40

Sumber : Hasil Survei (diolah), 2016

Berdasarkan pada tabel 4.3 di atas, dapat diketahui rata-rata Variabel manajemen sumber daya manusia pada objek pariwisata di Provinsi Lampung (Kota Bandar Lampung, kabupaten Pesawaran, kabupaten Lampung Selatan, kabupaten Lampung Barat, kabupaten Lampung Timur dan kabupaten Tanggamus) pada tahun 2016 dari

seluruh sampel adalah sebesar 24,26. Nilai Minimum adalah sebesar 17, sedangkan nilai maksimum adalah sebesar 29. Variabel MSDM di bawah rata-rata pada tahun 2016 ada 40 (40 %), sedangkan Variabel MSDM di atas rata-rata pada tahun 2016 ada 60 (60 %). Standar Deviasi sebesar 31,77 tersebut menunjukkan adanya penyebaran data yang baik karena nilai standar deviasi tersebut lebih besar dari nilai rata-rata 24,26.

4.3 Deskripsi Variabel Sistem Elektronik

Tabel 4.4 Rata-rata Sistem Elektronik

Var	Rata-rata	Std. Dev	Min	Max	Nilai di atas Rata-Rata		Nilai di bawah Rata-Rata	
		Jumlah	Jumlah	Jumlah	Jumlah	%	Jumlah	%
SE	20,39	27,59	15	25	8	8	92	92

Berdasarkan pada tabel 4.4 di atas, dapat diketahui rata-rata sistem elektronik pada objek pariwisata di Provinsi Lampung (Kota Bandarlampung, Kabupaten Pesawaran, Kabupaten Lampung Selatan, kabupaten Lampung Barat, kabupaten Lampung Timur, kabupaten Tanggamus) pada tahun 2016 dari seluruh sampel adalah sebesar 20,39. Nilai Minimum adalah sebesar 15, sedangkan nilai maksimum adalah sebesar 25. Sistem elektronik di bawah rata-rata pada tahun 2016 ada 92 (92 %), sedangkan Sistem Elektronik di atas rata-rata pada tahun 2016 ada 8 (8 %). Standar Deviasi sebesar 27,59 tersebut menunjukkan adanya penyebaran data yang baik karena nilai standar deviasi tersebut lebih besar dari nilai rata-rata 20,39.

4.4 Deskripsi Sistem Informasi Organisasi

Tabel 4.5. Rata-rata Sistem Informasi Organisasi

Var	Rata-rata	Std. Dev	Min	Max	Nilai di atas Rata-Rata		Nilai di bawah Rata-Rata	
		Jumlah	Jumlah	Jumlah	Jumlah	%	Jumlah	%
SIO	28,19	34,03	24	39	99	9	1	1

Berdasarkan pada tabel 4.5 di atas, dapat diketahui rata-rata variabel sistem informasi organisasi pada objek wisata di Propinsi Lampung (Kota Bandar Lampung, kabupaten Pesawaran, kabupaten Lampung Selatan, kabupaten Lampung Barat, kabupaten Lampung Timur dan kabupaten Tanggamus) pada tahun 2016 dari seluruh sampel adalah sebesar 28,19. Nilai Minimum adalah sebesar 24, sedangkan nilai maksimum adalah sebesar 39. Variabel sistem informasi organisasi di bawah rata-rata pada tahun 2016 ada 1 (1 %), sedangkan sistem informasi organisasi di atas rata-rata pada tahun 2016 ada 99 (99 %). Standar Deviasi sebesar 34,03 tersebut menunjukkan adanya penyebaran data yang baik karena nilai standar deviasi tersebut lebih besar dari nilai rata-rata 28,19.

4.5 Deskripsi Industri Ekonomi Kreatif

Tabel 4.6. Rata-rata Industri Ekonomi Kreatif

Var	Rata-rata	Std. Dev	Min	Max	Nilai di atas Rata-Rata		Nilai di bawah Rata-Rata	
		Jumlah	Jumlah	Jumlah	Jumlah	%	Jumlah	%
IEK	6,31	7,06	5	9	97	97	3	3

Berdasarkan pada tabel 4.6 di atas, dapat diketahui rata-rata industri ekonomi kreatif pada objek pariwisata di Propinsi Lampung (Kota Bandar Lampung, kabupaten Pesawaran, kabupaten Lampung Selatan, kabupaten Lampung Barat, kabupaten Lampung Timur dan kabupaten Tanggamus) pada tahun 2016 dari seluruh sampel adalah sebesar 6,31. Nilai Minimum adalah sebesar 5,

sedangkan nilai maksimum adalah sebesar 9. Variabel industry ekonomi kreatif di bawah rata-rata pada tahun 2016 ada 3 (3 %), sedangkan industry ekonomi kreatif di atas rata-rata pada tahun 2016 ada 97 (97 %). Standar Deviasi sebesar 7,06 tersebut menunjukkan adanya penyebaran data yang baik karena nilai standar deviasi tersebut lebih besar dari nilai rata-rata 6,31

4.6 Deskripsi Keunggulan Kompetitif

Tabel 4.7 Rata-rata Keunggulan kompetitif

Var	Rata-rata	Std. Dev	Min	Max	Nilai di atas Rata-Rata		Nilai di bawah Rata-Rata	
		Jumlah	Jumlah	Jumlah	Jumlah	%	Jumlah	%
KK	32,91	27,90	24	38	99	99	1	1

Berdasarkan pada tabel 4.7 di atas, dapat diketahui variabel keunggulan kompetitif pada objek pariwisata di Propinsi Lampung (Kota Bandar Lampung, kabupaten Pesawaran, kabupaten Lampung Selatan, kabupaten Lampung Barat, kabupaten Lampung Timur dan kabupaten Tanggamus) pada tahun 2016 dari seluruh sampel adalah sebesar 32,91. Nilai Minimum adalah sebesar 24, sedangkan nilai maksimum adalah sebesar 38. Variabel keunggulan kompetitif di bawah rata-rata pada tahun 2016 ada 1 (1 %), sedangkan keunggulan kompetitif di atas rata-rata pada tahun 2016 ada 99 (99 %). Standar Deviasi sebesar 27,90 tersebut menunjukkan adanya penyebaran data yang kurang baik karena nilai standar deviasi tersebut lebih kecil dari nilai rata-rata 32,91

4.7 Pengujian pengaruh MSDM, Sistem Elektronik, Sistem Informasi Organisasi, Industri Ekonomi Kreatif, dan Keunggulan Kompetitif

4.7.1 Uji Spesifikasi Model Hausman

Uji spesifikasi model dilakukan untuk menentukan jenis model yang digunakan apakah *random effect* atau *fixed effect*. Uji ini diperlukan

karena data yang akan diolah merupakan data panel, yaitu gabungan data *cross section* dengan data *time series*. Uji spesifikasi model dilakukan menggunakan Hausman test dan hasilnya sebagai berikut.

Tabel 4.8 Hasil Uji Hausman Untuk Pemilihan Model

χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Probability (<i>p</i>)	Kesimpulan
1,672	7,815	0,601	<i>random effect</i>

Hasil pengujian menunjukkan bahwa *random effect* merupakan pilihan yang tepat untuk mengestimasi model pengaruh MSDM, Sistem Elektronik, Sistem Informasi Organisasi, Industri Ekonomi Kreatif dan Keunggulan Kompetitif. Hal ini ditunjukkan hasil uji Hausman yang signifikan level 5% (*probability* = 0,601 > 0,05). Dapat juga ditunjukkan dengan χ^2_{hitung} (1,865) < χ^2_{tabel} (7,815).

4.7.2 Uji Asumsi Klasik (multikolinieritas)

Tabel 4.9 Hasil Pengujian Asumsi Multikolinieritas

Variabel bebas	R-square	VIF
MSDM	0,034	1,032
SE	0,022	1,002
SIO	0,022	1,002
IEK	0,033	1,033

Melalui nilai VIF yang diperoleh seperti pada tabel 4.9 di atas menunjukkan ada korelasi yang kuat antara sesama variabel bebas berupa MSDM, Sistem Elektronik, Sistem Informasi Organisasi, dan Industri Ekonomi Kreatif semuanya lebih kecil dari 10 dan dapat disimpulkan tidak terdapat multikolinieritas di antara keempat variabel bebas.

4.8 Hasil Estimasi Regresi

Berikut ini hasil analisis regresi linier berganda yang digunakan untuk menguji pengaruh variabel MSDM, Sistem Elektronik, Sistem Informasi Organisasi dan Industri Ekonomi Kreatif terhadap Keunggulan Kompetitif.

Hasil estimasi model regresi menggunakan *software* Eviews.8 diperoleh *output* (lampiran 2) sebagai berikut:

$$\mathbf{KK} = \mathbf{0,373} + \mathbf{0,151} \mathbf{SDM} + \mathbf{1,223} \mathbf{SE} + \mathbf{0,127} \mathbf{SIO} + \mathbf{0,356} \mathbf{SDM*IEK} + \mathbf{0,132} \mathbf{SE*IEK} + \mathbf{0,761} \mathbf{SIO*IEK} + \boldsymbol{\varepsilon}_i$$

$$\text{Standar Error} = 0.175 + 0.002 \text{SDM} + 0.273 \text{SE} + 0.004 \text{SIO} + 0.273 \text{IEK}$$

$$t\text{-statistic} = 3.623 + 0.266 \text{SDM} + 3.224 \text{SE} + 1,601 \text{SIO} + 3.224 \text{IEK}$$

$$R\text{-squared} = 0,3224$$

$$\text{Adjusted R-squared} = 0.610$$

Nilai koefisien regresi persamaan di atas dapat diinterpretasikan sebagai berikut

1. Konstanta sebesar 0,373 menunjukkan rata-rata Keunggulan Kompetitif Manajemen Sumber Daya Manusi (SDM), Sistem Elektronik (SE), Sistem Informasi Organisasi (SIO) dan Industri Ekonomi Kreatif (IEK) sama dengan nol.
2. Manajemen Sumber Daya Manusia (SDM) memiliki koefisien bertanda positif sebesar 0,151, artinya setiap peningkatan Manajemen Sumber Daya Manusia (SDM) sebesar 1 persen akan meningkatkan Keunggulan Kompetitif (KK) sebesar 0,151, dengan asumsi Sistem Elektronik (SE), Sistem Informasi Organisasi (SIO) dan Industri Ekonomi Kreatif (IEK) tidak mengalami perubahan. Nilai 0,151 menunjukkan arah pengaruh Manajemen Sumber Daya

Manusia (SDM) positif terhadap Keunggulan Kompetitif (KK).

3. Manajemen Sumber Daya Manusia (SDM) yang dimoderasi Industri Ekonomi Kreatif (IEK) memiliki koefisien bertanda positif sebesar 0,356, artinya setiap peningkatan MSDM sebesar 1 persen akan meningkatkan keunggulan kompetitif sebesar 0,151, dengan asumsi Sistem Elektronik (SE), Sistem Informasi Organisasi (SIO) dan Industri Ekonomi Kreatif (IEK) tidak mengalami perubahan. Nilai 0,356 menunjukkan arah pengaruh Manajemen Sumber Daya Manusia (SDM) positif terhadap Keunggulan Kompetitif (KK).
4. Sistem Elektronik (SE), memiliki koefisien bertanda positif sebesar 1,223 artinya setiap kenaikan proporsi Sistem Elektronik (SE) sebesar 1 persen akan meningkatkan Keunggulan (KK) sebesar 1,223, dengan asumsi nilai Manajemen Sumber Daya Manusia (SDM), Sistem Informasi Organisasi (SIO) dan Industri Ekonomi Kreatif (IEK) tidak mengalami perubahan. Nilai 0,00066 menunjukkan arah pengaruh Sistem Elektronik (SE), positif terhadap Keunggulan kompetitif (KK).
5. Sistem Elektronik (SE) yang dimoderasi Industri Ekonomi Kreatif (IEK), memiliki koefisien bertanda positif sebesar 0,132, artinya setiap kenaikan proporsi Sistem Elektronik (SE) sebesar 1 persen akan meningkatkan Keunggulan Kompetitif (KK) sebesar 0,132, dengan asumsi nilai Manajemen Sumber Daya Manusia (SDM), Sistem Informasi Organisasi SIO) dan Industri Ekonomi Kreatif (IEK) tidak mengalami perubahan. Nilai 0,132 menunjukkan arah pengaruh Sistem Elektronik (SE), positif terhadap Keunggulan Kompetitif (KK).
6. Sistem Informasi Organisasi (SIO) memiliki koefisien bertanda positif sebesar 0,127 artinya setiap peningkatan

jumlah pelaksanaan Sistem Informasi Organisasi (SIO) yang dilakukan perusahaan sebesar 1 persen akan meningkatkan Keunggulan Kompetitif (KK) sebesar 0,127, dengan asumsi Manajemen Sumber Daya Manusia (SDM), Sistem Elektronik (SE) dan Industri Ekonomi Kreatif (IEK) tidak mengalami perubahan. Nilai Sistem Informasi Organisasi (SIO) menunjukkan arah pengaruh Sistem Informasi Organisasi (SIO) positif terhadap Keunggulan Kompetitif (KK).

7. Sistem Informasi (SIO) yang dimoderasi Industri Ekonomi Kreatif (IEK) memiliki koefisien bertanda positif sebesar 0,761, artinya setiap peningkatan jumlah pelaksanaan Sistem Informasi Organisasi (SIO) yang dilakukan perusahaan sebesar 1 persen akan meningkatkan Keunggulan Kompetitif (KK) sebesar 0,761, dengan asumsi Manajemen Sumber Daya Manusia (SDM), Sistem Elektronik (SE), dan Industri Ekonomi Kreatif (IEK) tidak mengalami perubahan. Nilai Sistem Informasi Organisasi (SIO) menunjukkan arah pengaruh Sistem Informasi Organisasi (SIO) positif terhadap Keunggulan Kompetitif (KK).

4.9 Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk melihat seberapa besar pengaruh Manajemen Sumber Daya Manusia (SDM), Sistem Elektronik (SE), Sistem Informasi Organisasi (SIO) dan Industri Ekonomi Kreatif (IEK) terhadap Keunggulan Kompetitif (KK) Untuk nilai koefisien determinasi tepatnya dilihat dari nilai *Adjusted R-Squared* yaitu sebesar 0,3224 atau 32,24 %. Artinya Manajemen Sumber Daya Manusia (SDM), Sistem Elektronik (SE), Sistem Sistem Informasi Organisasi (SIO) dan Industri Ekonomi Kreatif (IEK) secara simultan memberikan kontribusi atau pengaruh sebesar 71,26% terhadap Keunggulan Kompetitif (KK) pada perusahaan/objek pariwisata di provinsi Lampung.

4.10 Pembahasan

1. Pengaruh positif Manajemen Sumber Daya Manusia terhadap Keunggulan Kompetitif.

Hipotesis yang menyatakan bahwa “Manajemen Sumber Daya Manusia yang dimoderasi oleh Sistem Informasi Organisasi berpengaruh signifikan terhadap Keunggulan Kompetitif”, **diterima**. Hasil pengujian hipotesis ini memberikan bukti empiris bahwa untuk kasus pada perusahaan/objek pariwisata di provinsi Lampung “Manajemen Sumber Daya Manusia terbukti berpengaruh positif terhadap Keunggulan Kompetitif”. Hasil ini menunjukkan bahwa Manajemen Sumber Daya Manusia berpengaruh positif terhadap Keunggulan Kompetitif.

2. Pengaruh positif Sistem Elektronik terhadap Keunggulan Kompetitif

Hipotesis yang menyatakan bahwa “Sistem Elektronik yang dimoderasi oleh Sistem Informasi Organisasi berpengaruh terhadap Keunggulan Kompetitif”, **diterima**. Hasil pengujian hipotesis ini memberikan bukti empiris bahwa untuk kasus pada perusahaan/objek pariwisata di provinsi Lampung “Sistem Elektronik terbukti tidak berpengaruh signifikan terhadap Keunggulan Kompetitif”. Hasil ini menunjukkan bahwa Sistem Elektroniki berpengaruh positif tapi tidak signifikan terhadap Keunggulan Kompetitif

3. Pengaruh positif Sistem Informasi Organisasi terhadap Keunggulan kompetitif.

Hipotesis yang menyatakan bahwa “Sistem Informasi Organisasi yang dimoderasi oleh Industri Ekonomi Kreatif berpengaruh terhadap Keunggulan kompetitif”, **diterima**. Hasil pengujian hipotesis ini memberikan bukti empiris bahwa untuk kasus pada perusahaan/objek pariwisata di provinsi Lampung “Sistem Distribusi terbukti berpengaruh positif terhadap Keunggulan

Kompetitif". Hasil ini menunjukkan bahwa Sistem Informasi Organisasi berpengaruh positif terhadap Keunggulan Kompetitif.

5. Simpulan dan Saran

5.1 Simpulan

- 1). Kepemilikan Manajemen Sumber Daya Manusia dengan moderasi Industri Ekonomi Kreatif berpengaruh positif signifikan terhadap keunggulan kompetitif. Hal ini menunjukkan bahwa Manajemen Sumber Daya Manusia dengan Industri Ekonomi Kreatif mampu meningkatkan keunggulan kompetitif pada perusahaan/objek pariwisata.
- 2). Sistem Elektronik dalam pengelolaan objek pariwisata terbukti berpengaruh positif tidak signifikan terhadap Keunggulan Kompetitif dari perusahaan/objek wisata. Hasil penilaian pengaruh Sistem Elektronik dengan moderasi Industri Ekonomi Kreatif terhadap Keunggulan Kompetitif dalam penelitian ini juga dapat dijadikan alat evaluasi oleh pemerintah daerah untuk mendukung perusahaan/objek pariwisata dengan teknologi yang memadai.
- 3). Sistem Informasi Organisasi terbukti berpengaruh positif signifikan terhadap Keunggulan Kompetitif dengan moderasi Industri Ekonomi Kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa sistem Informasi Organisasi yang baik akan berpengaruh positif signifikan terhadap keunggulan kompetitif pada perusahaan/objek pariwisata.

5.2 Saran

- 1) Pemerintah diharapkan mendukung pelaku bisnis pariwisata dan mengembangkan objek-objek pariwisata yang ada di provinsi Lampung terutama yang ada di kabupaten-kabupaten dengan memberikan fasilitas yang mendukung seperti infrastruktur baik berupa akses jalan yang layak maupun jaringan internet dengan memberikan pelatihan-

- pelatihan keterampilan bagi SDM baik yang ada pada perusahaan pariwisata maupun masyarakat sekitar objek pariwisata.
- 2) Para pelaku bisnis pariwisata diharapkan untuk terus berkreatifitas menemukan ide-ide baru dan terus berinovasi, serta memperbaiki kualitas layanan.
 - 3) Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat membuat sebuah perancangan sistem informasi yang tepat untuk diterapkan pada perusahaan/objek pariwisata yang baru berkembang, serta menambah variabel pengukuran agar lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Bappenas. 2006. Panduan Pembangunan Industri: Untuk Pengembangan Ekonomi Daerah Berdaya Saing Tinggi, Direktorat Pengembangan Kawasan Khusus dan Tertinggal, Bappenas. Jakarta.
- Cooper, D. R, & Schindler, P. S. 2009. *“Business Research Methods.(9th ed.)*. International edition. Mc Graw Hill.
- Departemen Perdagangan Republik Indonesia (2008). “ Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025: Rencana Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2009-2025”.
- Guzty Muhammad (2013). “Pengembangan Pariwisata Berbasis Ekonomi Kreatif”.
- Joseph F. Hair, Jr., William C. Black, Barry J.Babin, Rolph E. Anderson, 2006. *Multivariate Data Analysis* sixth edition, Pearson Prentice Hall Education International.
- Kenneth C. Laudon, Jane P. Laudon. 2007. Sistem Informasi Manajemen. Jakarta:Penerbit Salemba Empat.

- Kenneth C. Laudon, Jane P. Laudon (2015). *Sistem Informasi Manajemen : Mengelola Perusahaan Digital*. Jakarta. Salemba Empat.
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (2014). *Ekonomi Kreatif : Kekuatan Baru Indonesia menuju 2025* (Kemenparekraf, 2014).
- Mudrajad Kuncoro, Ph.D. 2009. “*Metode Riset Untuk Bisnis dan Ekonomi*”. Airlangga Jakarta.
- Philip Kotler, 2007. *Manajemen Pemasaran Analisis Perencanaan Implementasi Dan Control*. Penerbit Prehalindo. Jakarta.
- Pangestu, Mari Elka (2008). *Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025*”.
- Raymond Mc. Leod Jr, George P. Schell. T.H. 2011. *Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta:Penerbit Salemba Empat.
- Sunaryanto, L.T. 2006. *Dinamika Industri Skala Menengah, Gejala Missing of The Middle dan Sumber-Sumber Pertumbuhan Industri*. Disertasi, IPB Bogor.
- Sugiyono. 2010. *Metodologi Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Syahra, Rusydi (2000). “ *Pengelolaan Sumber Daya Manusia Pendukung Produksi Produk Kerajinan Sebagai Daya Saing Dalam Menghadapi Persaingan*”.
- UNESCO (2009). *Panduan Dasar Pelaksanaan Ekowisata*.
- UNDP (2008). “ *Creative Economy Report 2008*”.
- Yozcu, Oka A. dan Icoz, Orhan (2010). “ *A Model Proposal on the Use of Creative Tourism Experiences in Congress Tourism and the Congress Marketing Mix*” .PASOS, Vol. 8(3) Special Issue 2010.

Zainal A. Hasibuan (2007). Metode Penelitian Pada Bidang Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi. Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Indonesia.