

PENERAPAN SISTEM INFORMASI DAN EKONOMI KREATIF UNTUK KEUNGGULAN KOMPETITIF AGROWISATA DI KABUPATEN SOPPENG

Lilis Purnanengsi Mas'ud¹, Nurmilasari², Yusri³
Prodi Komputerisasi Akuntansi, AMIK Luwuk Banggai^{1,3}
Prodi Akuntansi, Universitas Lamappapoleonro²
Purnanengsililis@gmail.com¹, nurmilasari@unipol.ac.id², yusri.acho@gmail.com³

ABSTRAK

Agrowisata merupakan rangkaian kegiatan wisata yang memanfaatkan potensi pertanian sebagai obyek wisata, baik potensial berupa pemandangan alam kawasan pertaniannya maupun kekhasan dan keanekaragaman aktivitas produksi dan teknologi pertanian serta budaya masyarakat petaninya (UU. Nomor: 10/2009 tentang kepariwisataan dan UU. Nomor: 12 tentang Agrowisata, Ekowisata, Wisata Religi, serta Wisata Halal). 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 agrowisata, perusahaan, dan objek wisata yang ada di Kabupaten Soppeng. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan deskriptif dan asosiatif, hasil penelitian menunjukkan bahwa manajemen sumber daya manusia sangat berpengaruh signifikan terhadap keunggulan kompetitif dengan era industri ekonomi kreatif, sistem informasi elektronik tidak berpengaruh signifikan terhadap keunggulan kompetitif dengan era industri ekonomi kreatif, dan sistem informasi organisasi berpengaruh signifikan terhadap keunggulan kompetitif dengan era industri ekonomi kreatif.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Ekonomi Kreatif, Keunggulan Kompetitif.

ABSTRACT

Agro-tourism is a series of tourism activities that utilize agricultural potential as a tourist object, both in the form of natural landscapes of agricultural areas as well as the peculiarities and diversity of agricultural production and technology activities and the culture of the farming community (UU. Number: 10/2009 concerning tourism and Law Number: 12 concerning Agrotourism, Ecotourism, Religious Tourism, and Halal Tourism). The creative economy is a concept in the new economic era that intensifies information and creativity by relying on ideas and knowledge from human resources as the main factor of production. This concept will usually be supported by the existence of the creative industry which is its embodiment, and over time economic development reaches the level of the creative economy where it will be realized preceded by the concept of the information economy where information becomes the main thing in economic development. The management information system is a company's economic tool that supports the running of a business. In this study, the management information system will be more emphasized on the adoption of information technology by tourism companies and business people in the tourism object environment in running their business and for the creation of creative industry products/services. The research objective was to find out how the influence of human resource management, electronic systems, and organizational information systems moderated by the creative economy industry has on the competitive advantages of agro-tourism, companies, and tourist objects in

Soppeng Regency. The research method used is a descriptive and associative approach, the results show that human resource management has a significant effect on competitive advantage in the creative economy industry era, electronic information systems have no significant effect on competitive advantage in the creative economy industry era, and organizational information systems have an effect significant impact on competitive advantage with the era of the creative economy industry.

Keywords: *Information Systems, Creative Economy, and Competitive Advantage.*

PENDAHULUAN

Agrowisata dan Pariwisata merupakan salah satu sektor pembangunan yang saat ini sedang digalakkan oleh pemerintah. Hal ini disebabkan agrowisata dan pariwisata mempunyai peran yang sangat penting dalam pembangunan Indonesia khususnya sebagai penghasil devisa Negara disamping sektor industri migas. Tujuan pengembangan agrowisata dan pariwisata di Indonesia terlihat dengan jelas dalam instruksi Presiden Indonesia No. 9 tahun 1969, khususnya Bab II pasal 3, yang menyebutkan "usaha-usaha pengembangan agrowisata dan pariwisata di Indonesia bersifat suatu pengembangan" "industri agrowisata dan pariwisata" dan merupakan bagian dari usaha pembinaan, 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 agrowisata dan pariwisata disebut industri tanpa asap. Dapat disimpulkan bahwa industri agrowisata dan pariwisata adalah kumpulan dari bermacam-macam perusahaan yang secara bersama-sama menghasilkan barang-barang atau jasa-jasa yang dibutuhkan oleh para 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 Teknologi Informasi dan

komunikasi 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.

Soppeng adalah kabupaten yang terletak dibagian tengah provinsi sulawesi selatan, soppeng resmi menjadi salah satu kabupaten di Indonesia pada tahun 2018. Berbagai jenis tempat wisata ditawarkan oleh provinsi ini, sehingga mengundang banyak wisatawan dari luar soppeng. Dan beberapa tahun belakangan ini soppeng menjadi salah satu tujuan wisata yang terbilang cukup diminati oleh wisatawan-wisatawan lokal maupun mancanegara. Dengan keindahan alam yang dimiliki kabupaten soppeng layak menjadi salah satu tempat wisata terbaik di Indonesia. soppeng merupakan kota yang cukup luas dan dihuni berbagai macam suku menjadikan kota ini sebagai pusat pendidikan,

kebudayaan, pertanian, perkebunan, dan perekonomian di kabupaten soppeng.

LANDASAN TEORI

1. Jenis Agrowisata dan Parawisata

Secara sederhana, agrowisata dan pariwisata bermakna segala sesuatu yang berhubungan dengan bidang pertanian yang meliputi tanaman pangan, hortikultura, perkebunan, perikanan dan peternakan. Di samping itu yang termasuk dalam agrowisata adalah perhutanan dan sumber daya pertanian. Perpaduan antara keindahan alam, kehidupan masyarakat pedesaan dan potensi pertanian apabila dikelola dengan baik dapat mengembangkan daya tarik wisata, rekreasi, pelancong dan *turisme*. Jenis-jenis pariwisata bermacam-macam tergantung pada tempat yang akan dikunjungi. (1) Pariwisata taman nasional, 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.

- a. 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.
- b. 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.
- c. 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.
- d. 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.
 - e. Menurut WTO (1999), pariwisata adalah kegiatan manusia yang melakukan perjalanan ke dan tinggal di daerah tujuan diluar lingkungan kesehariannya.
 - f. 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.
 - g. 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. 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.

3. Ekonomi Kreatif

Konsep dasar Ekonomi Kreatif adalah sebuah konsep di era ekonomi terbarukan saat sekarang ini, yang penopang utamanya adalah informasi teknologi dan kreativitas dimana sebuah ide dan *stock of knowledge* dari Sumber Daya Manusia (SDM) yang merupakan faktor produksi utama dalam sebuah kegiatan ekonomi. Perkembangan tersebut boleh dikatakan sebagai dampak dari struktur perekonomian dunia yang tengah mengalami gelombang transformasi ilmu dan teknologi dengan laju yang cepat seiring dengan pertumbuhan ekonomi, dari yang tadinya berbasis Sumber Daya Alam (SDA) diikuti menjadi berbasis Sumber Daya Manusia (SDM), dari era genetika dan ekstraktif ke era manufaktur dan jasa informasi serta perkembangan terakhir masuk ke era ekonomi kreatif.

Ekonomi kreatif adalah sebagai kegiatan ekonomi dimana input dan outputnya adalah sebuah, ide, gagasan. Atau dalam satu kalimat yang singkat, esensi dari kreativitas adalah ide, gagasan. Konsep kewirausahaan maupun konsep ekonomi kreatif terdapat adalah unsur benang merah yang sama, yakni terdapat konsep kreativitas, ide atau gagasan serta konsep inovasi. Kreativitas adalah suatu proses berfikir yang menggugah inspirasi dengan cara yang berbeda dari biasanya, dimana seseorang sangat tertantang untuk dapat melahirkan suatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata

yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

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

2. 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 agrowisata dan pariwisata serta industri/ekonomi kreatif di kabupaten soppeng.

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 agrowisata dan pariwisata yang ada di kabupaten soppeng. (1) Pariwisata Ompo, meliputi kolam renang, dan lain-lain. (2) Pariwisata purbakala meliputi bangunan prasejarah gereja tua, dan lain-lain. (3)

Pariwisata alam meliputi air terjun, pemandian air panas lejja, gunung, dan lain-lain. (4) Pariwisata buatan air atau hiburan meliputi, taman kota, alun-alun, taman bermain kota kalong, *waterpark*, dan lain-lain. Objek agrowisata dan 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 kabupaten soppeng. Sasaran Responden yaitu pelanggan/pengunjung, pelaku bisnis dan masyarakat dilingkungan objek agrowisata dan pariwisata pria dan wanita dengan usia minimal 20 tahun serta tingkat pendidikan minimal SMA sederajat

3. Teknik Pengumpulan Data

Data primer dan data sekunder diperoleh diperoleh dengan cara:

- a. *Library research*, atau penelitian kepustakaan yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara mempelajari berbagai literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.
- b. *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.

4. Teknik Analisis Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif dan asosiatif, deskriptif menjelaskan gambaran umum tentang profil objek agrowisata yang ada di kabupaten soppeng dan bagaimana penerapan sistem informasi manajemen pada pengelolaan objek agrowisata dan 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.

5. Definisi Operasional

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

- 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 agrowisata dan pariwisata.
- d. Sistem pemasaran, serangkaian upaya yang dilakukan perusahaan untuk mempromosikan produk/jasa industri kreatif yang dihasilkan perusahaan agrowisata dan pariwisata,

pemerintah dan pelaku bisnis di lingkungan objek agrowisata dan pariwisata

6. Teknik 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*.

a) 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.

b) 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.

c) Analisis Faktor

Untuk kepentingan analisis mengenai sistem informasi manajemen, industri 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).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Data

Sampel penelitian diambil dari unit analisis 4 (empat) pengelompokan jenis agrowisata dan pariwisata yang ada di kabupaten soppeng. (1) Pariwisata permandian ompo, dan lain-lain. (2) Pariwisata purbakala meliputi museum, bangunan prasejarah, dan lain-lain. (3) Pariwisata alam meliputi kebun raya, air terjun, kolam renang air panas lejja, gunung, dan lain-lain. (4) Pariwisata

buatan atau hiburan meliputi, taman kota kalong, alun-alun, taman bermain, *waterpark*, dan lain-lain

Objek agrowisata dan pariwisata yang dijadikan sampel kriterianya antara lain adalah yang sudah menggunakan sistem informasi di dalam operasionalnya dan memiliki minimal pengunjung 500 sampai 1000 pengunjung setiap bulannya baik dari dalam maupun luar kabupaten soppeng, dimana yang dijadikan responden pada penelitian ini adalah pelanggan/pengunjung, pemilik atau pengelola serta pelaku bisnis dan masyarakat lingkungan yang ada disekitar objek agrowisata dan pariwisata

Daerah tujuan wisata yang menjadi unit analisis terdiri dari empat jenis pengelompokan agrowisata dan pariwisata yang disebutkan di atas, yang terdapat di kota dan beberapa kecamatan. Berikut adalah daftar unit analisis :

Tabel 1. Daftar Objek Agrowisata dan Pariwisata

No.	Nama objek pariwisata	Desa/Kecamatan
1	Puncak Gunung Corawali	Desa Mattabulu, Kecamatan Lalabata
2	Puncak Gunung Sewo	Kelurahan Bila, Kecamatan Lalabata
3	Permandian Air Panas Lejja	Desa Bulu, Kecamatan Marioriawa
4	Permandian Alam Citta	Desa Citta, Kecamatan Citta
5	Lereng Hijau Bulu Dua	Desa Gattareng, Kecamatan Maioriwawo
6	Air Terjun Minawoe	Desa Bulue, Kecamatan Marioriawa
7	Air Terjun Datae	Desa Bulue, Kecamatan Marioriawa
8	Puncak Biccuing	Kelurahan Botto, Kecamatan Lalabata
9	Rumah Adat Sao Mario	Kelurahan Manorang Salo, Kecamatan Marioriawa

10	Villa Yuliana	Jln. Pengayoman Watansoppeng
11	Taman Kalong	Kelurahan Botto, Kecamatan Lalabata
12	Gua Coddong	Desa Citta, Kecamatan Citta

Data yang akan dianalisis merupakan data primer. Data primer berasal dari jawaban kuesioner berdasarkan wawancara dan survei 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 agrowisata dan pariwisata dan daerah ekonomi kreatif dengan penggunaan Sistem Informasi Manajemen di Kota / Kecamatan. 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 Desa/ Kecamatan sebagai berikut:

Tabel 2. Daftar Jumlah Objek Wisata Kota/Kecamatan

No.	Desa/ Kecamatan	Jumlah (OW)	Jumlah Responden
1	Desa Mattabulu, Kecamatan Lalabata	1	2
2	Kelurahan Bila, Kecamatan Lalabata	1	2
3	Desa Bulu, Kecamatan Marioriawa	1	3
4	Desa Citta, Kecamatan Citta	2	5
5	Desa Gattareng, Kecamatan Maioriwawo	1	3
6	Desa Bulue, Kecamatan Marioriawa	2	5
7	Kelurahan Botto, Kecamatan Lalabata	2	5
8	Kelurahan Manorang Salo, Kecamatan Marioriawa	1	2
9	Jln. Pengayoman Watansoppeng (Pusat)	1	3

Kota)		
Jumlah	18	30

2. Pengujian

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 3. Hasil Uji Hausman Untuk Pemilihan Model

χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Probability (p)	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 Informasi 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)

Uji Asumsi Klasik (multikolinieritas)

Tabel 4. Hasil Pengujian Asumsi Multikolinieritas

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

Melalui nilai VIF yang diperoleh seperti pada tabel 9 di atas menunjukkan ada korelasi yang kuat antara sesama variabel bebas berupa MSDM, Sistem Informasi Elektronik, Sistem

Informasi Organisasi, dan Industri Ekonomi Kreatif semuanya lebih kecil dari 10 dan dapat disimpulkan tidak terdapat multikolinieritas di antara keempat variabel bebas.

3. Hasil Estimasi Regresi

Berikut ini hasil analisis regresi linier berganda yang digunakan untuk menguji pengaruh variabel MSDM, Sistem Informasi 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:

$$KK = 0,373 + 0,151 \text{ SDM} + 1,223 \text{ SIE} + 0,127 \text{ SIO} + 0,356 \text{ SDM} * \text{IEK} + 0,132 \text{ SIE} * \text{IEK} + 0,761 \text{ SIO} * \text{IEK} + \epsilon$$

$$\text{Standar Error} = 0,175 + 0,002 \text{ SDM} + 0,273 \text{ SIE} + 0,004 \text{ SIO} + 0,273 \text{ IEK}$$

$$t\text{-statistic} = 3,623 + 0,266 \text{ SDM} + 3,224 \text{ SIE} + 1,601 \text{ SIO} + 3,224 \text{ IEK}$$

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

$$\text{Adjusted R-squared} = 0,610$$

Nilai koefisien regresi persamaan di atas dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

1. Konstanta sebesar 0,373 menunjukkan rata-rata Keunggulan Kompetitif Manajemen Sumber Daya Manusia (SDM), Sistem Informasi Elektronik (SIE), 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 sebesar 0,151, dengan asumsi Sistem Informasi Elektronik (SIE), 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 Informasi Elektronik (SIE), 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 Informasi Elektronik (SIE), memiliki koefisien bertanda positif sebesar 1,223 artinya setiap kenaikan proporsi Sistem Informasi Elektronik (SIE) 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 Informasi Elektronik (SIE), positif terhadap Keunggulan kompetitif (KK).
 5. Sistem Informasi Elektronik (SIE) yang dimoderasi Industri Ekonomi Kreatif (IEK), memiliki koefisien bertanda positif sebesar 0,132, artinya setiap kenaikan proporsi Sistem Informasi Elektronik (SIE) 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 Informasi Elektronik (SIE), 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 Informasi Elektronik (SIE) 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 Informasi Elektronik (SIE), dan Industri Ekonomi Kreatif (IEK) tidak mengalami perubahan.

8. Nilai Sistem Informasi Organisasi (SIO) menunjukkan arah pengaruh Sistem Informasi Organisasi (SIO) positif terhadap Keunggulan Kompetitif (KK).

4. Pembahasan

Hipotesis yang menyatakan bahwa “Manajemen Sumber Daya Manusia yang dimodernisasi 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 Kabupaten Soppeng “Manajemen Sumber Daya Manusia terbukti berpengaruh positif terhadap Keunggulan Kompetitif”. Hasil ini menunjukkan bahwa Manajemen Sumber Daya Manusia berpengaruh positif terhadap Keunggulan Kompetitif.

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

Hipotesis yang menyatakan bahwa “Sistem Informasi Organisasi yang dimodernisasi 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 Sulawesi Selatan dan khususnya Kabupaten Soppeng “Sistem Distribusi terbukti berpengaruh positif terhadap Keunggulan Kompetitif”. Hasil ini menunjukkan

bahwa Sistem Informasi Organisasi berpengaruh positif terhadap Keunggulan Kompetitif

KESIMPULAN

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

SARAN

1. Pemerintah diharapkan mendukung pelaku bisnis pariwisata dan mengembangkan objek-objek pariwisata yang ada di provinsi Sulawesi selatan dan khususnya kabupaten Soppeng terutama yang ada di kabupaten-kabupaten lainnya 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 atau objek pariwisata maupun masyarakat sekitar objek pariwisata.

2. Para pelaku bisnis pariwisata diharapkan untuk terus berkreaitifitas menemukan ide-ide baru dan terus berinovasi, serta memperbaiki kualitas layanan bermutu
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat membuat sebuah perancangan sistem informasi yang tepat untuk diterapkan pada perusahaan atau 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.
- 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*". Jakarta: Airlangga.
- Philip Kotler, 2007. *Manajemen Pemasaran Analisis Perencanaan Implementasi Dan Control*. Jakarta: Prehalindo.
- Pangestu, Mari Elka. 2008. *Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025*".
- Raymond Mc. Leod Jr, George P. Schell. T.H. 2011. *Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta: 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