

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada industri kreatif di Daerah Istimewa Yogyakarta ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Model penelitian ini sudah dapat dikatakan layak atau baik karena pada hasil uji model *goodness of fit* mayoritas menunjukkan pada tingkat baik.
2. Dari hasil pengujian pada regresi persamaan struktural akhir menunjukkan bahwa kemampuan teknologi informasi berpengaruh positif namun tidak signifikan terhadap inovasi.
3. Pada hasil pengujian regresi persamaan struktural akhir menunjukkan bahwa pemberdayaan karyawan berpengaruh positif namun tidak signifikan terhadap inovasi
4. Pada hasil pengujian regresi persamaan struktural akhir menunjukkan bahwa inovasi berpengaruh positif namun tidak signifikan terhadap kinerja bisnis.
5. Pada hasil pengujian regresi persamaan struktural akhir menunjukkan bahwa Pemberdayaan karyawan berpengaruh positif namun tidak signifikan terhadap kinerja bisnis.

6. Pada hasil pengujian regresi persamaan struktural akhir menunjukkan bahwa kemampuan teknologi informasi berpengaruh positif namun tidak signifikan terhadap kinerja bisnis.

5.2 Saran

Berdasarkan paparan pembahasan pada bab 4 maka dapat ditarik kesimpulan sarab bagi industri kreatif yaitu :

Alternatif pertama yaitu selalu meningkatkan kemampuan dalam menggunakan teknologi informasi dalam bentuk upaya memberikan pelayanan pada pelanggan, kordinasi tim, pencarian kebutuhan sumber daya, pengelolaan dan pengolahan data. Jika kemampuan teknologi informasi yang dimiliki industry kreatif selalu ditingkatkan maka alhasil akan berimbas positif pula pada tingkat inovasi dan tentunya hal ini akan berpengaruh juga pada peningkatan kinerja bisnis dari industri kreatif tersebut.

Alternatif kedua adalah adaya bentuk pemberdayaan yang diberikan terhadap karyawan. Hal ini bertujuan untuk memberikan keluasan agar karyawan dapat merasakan sesuatu kebebasan untuk mengekspersikan diri dengan tujuan agar lebih kreatif namun masih dalam aturan tertentu seperti kebebasan atau wewenang dalam pengambilan keputusan, untuk menyediakan pelayanan unggul, untuk berpikir luas dan besar serta untuk mengungkapkan kekhawatiran atau perasaan mereka serta diberikannya

dorongan untuk menjadi percaya diri. Dengan hal tersebut makan strategi kedua ini diharapkan akan meningkatkan kinerja bisnis dari industri kreatif.

Alternatif ketiga merupakan kombinasi dari alternatif pertama dan kedua yaitu dengan meningkatkan taraf inovasi dengan memberikan dukungan penuh terhadap karyawan melalui jalur pemberdayaan dan juga memberikan dukungan dalam faktor implementasi teknologi informasi baik dari sarana dan prasaranan serta pelatihan sumber daya manusia dalam hal penggunaannya.

5.3 Keterbatasan Penulis

Adapun beberap keterbatasan penulis dalam melakukan penelitian sebagai berikut :

1. Pada penelitian ini hanya mampu mengolah data sampel sejumlah 121 industri kreatif, maka diharapkan peneliti selanjutnya dapat menambah jumlah sampel yang digunakan.
2. Pada penelitian ini hanya menggunakan beberapa jenis atau kategori dari industri kreatif saja, maka kedepannya diharapkan peneliti selanjutnya dapat menambah jenis sampel dari lain bidang.
3. Pada penelitian ini hanya mencakup wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta saja maka diharapkan peneliti selanjutnya dapat menambah cakupan wilayah lebih luas lagi.