

**ANALISIS EFEKTIVITAS PENERAPAN SISTEM DIGITAL TERHADAP KENERJA
USAHA MIKRO KECIL DAN MENENGAH (UMKM)
(STUDI KASUS PADA USAHA RENTAL PLAYSTATION BOX (PLAYBOX) DI
KOTA MEDAN)**

Nurallikha Cinta Emdys¹, Anfas²

Mahasiswa Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi & Bisnis, Universitas Terbuka¹

Tutor Fakultas Ekonomi & Bisnis Universitas Terbuka²

Email: nuralikhacintaemdys@gmail.com

Informasi	Abstract
Volume : 2 Nomor : 11 Bulan : November Tahun : 2025 E-ISSN : 3062-9624	<p><i>This study aims to analyze the influence of digital system effectiveness on the business performance of PlayStation Box (PlayBox) rental enterprises that operate using a portable daily-rental system. The phenomenon of digitalization has encouraged traditional entertainment businesses to adapt by integrating digital technologies into their booking, payment, and customer management processes. This research employs a quantitative approach with a survey method targeting PlayStation rental operators who have implemented digital systems in their transactional and operational management activities. A saturated sampling technique was applied to 18 business owners (respondents) in Medan City. Data were analyzed using simple linear regression to measure the relationship between digital system effectiveness and business performance. The results indicate that the effectiveness of digital system implementation has a positive and significant effect on improving the performance of PlayBox rental businesses, particularly in terms of security, operational efficiency, service convenience, and market reach expansion. These findings highlight digitalization as a crucial factor in enhancing the competitiveness of rental-based entertainment businesses in the modern era. Optimization of digital systems and improved technological literacy are recommended to enable business owners to fully leverage digital opportunities.</i></p>

Keyword: Digitalization, Effectiveness, Business Performance, PlayBox, MSMEs

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh efektivitas sistem digital terhadap kinerja usaha rental PlayStation Box (PlayBox) dengan sistem sewa harian yang bersifat portabel. Fenomena digitalisasi telah mendorong pelaku usaha hiburan konvensional untuk beradaptasi melalui penerapan teknologi digital dalam proses pemesanan, pembayaran, dan pengelolaan pelanggan. Studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei terhadap pelaku usaha rental PlayStation yang telah mengimplementasikan sistem digital dalam transaksi dan manajemen operasional. Penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh pada 18 pelaku usaha (responden) di Kota Medan. Analisis data dilakukan dengan regresi linier sederhana untuk mengukur hubungan antara efektivitas sistem digital dan kinerja usaha. Hasil penelitian menunjukkan bahwa efektivitas penerapan sistem digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kinerja usaha rental PlayStation Box (PlayBox), khususnya dalam aspek keamanan, efisiensi operasional, kemudahan layanan dan perluasan jangkauan pasar. Temuan ini menegaskan bahwa digitalisasi menjadi faktor penting dalam meningkatkan daya saing usaha hiburan berbasis sewa di era modern. Optimalisasi sistem digital dan peningkatan literasi teknologi disarankan agar pelaku usaha dapat memanfaatkan

peluang digital secara maksimal.

Kata Kunci: Digitalisasi, Efektivitas, Kinerja Usaha, PlayBox, UMKM

A. PENDAHULUAN

Digitalisasi tidak hanya memengaruhi model bisnis berskala besar, tetapi juga mendorong pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) untuk beradaptasi terhadap perubahan perilaku konsumen yang serba cepat, praktis, dan berbasis teknologi, salah satu bentuk usaha mengalami dampak digitalisasi dari era rental PlayStation rumahan menjadi PlayStation portabel box yang biasa dibawa kemana saja (PlayBox), usaha penyewaan konsol dan permainan yang kini berkembang yang dapat dibawa oleh penyewa ke tempat lain sesuai kebutuhan.

Transformasi digital memberikan peluang besar bagi pelaku usaha rental PlayStation untuk meningkatkan daya saing melalui integrasi teknologi, misalnya lewat sistem pemesanan daring, informasi ketersediaan unit secara real-time, dan pembayaran digital. Sistem digital ini membantu pemilik usaha dalam mengelola data pelanggan, serta mengatur jadwal penyewaan secara lebih efisien. Namun, efektivitas penerapan sistem digital pada usaha skala kecil seringkali belum optimal. Beberapa pelaku usaha masih menghadapi kendala berupa keterbatasan pengetahuan digital, kurangnya infrastruktur pendukung, serta minimnya strategi penerapan sistem yang sesuai dengan kebutuhan operasional.

Akibatnya, sistem digital yang diterapkan belum mampu memberikan hasil maksimal terhadap peningkatan kinerja usaha. Banyak pelaku usaha hanya menggunakan sebagian fitur digital, tanpa mengintegrasikannya ke dalam keseluruhan proses bisnis. Padahal, efektivitas sistem digital berpotensi besar menaikkan produktivitas, memperluas jangkauan pemasaran, serta meningkatkan kepuasan pelanggan. Oleh sebab itu, diperlukan kajian akademis untuk memahami sejauh mana efektivitas penerapan sistem digital berpengaruh terhadap kinerja usaha rental PlayStation berbasis sewa harian di era digitalisasi modern.

Dengan melakukan analisis ini, diharapkan penelitian dapat memberikan kontribusi dalam melihat peran teknologi digital sebagai faktor penentu keberhasilan pada sektor UMKM berbasis jasa hiburan, serta menjadi referensi bagi pelaku usaha sejenis dalam mengoptimalkan sistem digital guna meningkatkan efisiensi dan daya saing usaha.

TINJAUAN PUSTAKA**1. Efektivitas**

Efektivitas menggambarkan sejauhmana suatu kegiatan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Robbins Coulter (2021), efektivitas diukur dari kesesuaian antara hasil yang dicapai dengan target yang direncanakan. Dalam sistem digital, efektivitas berarti kemampuan sistem dalam membantu pelaku usaha mencapai efisiensi kerja, pelayanan yang lebih cepat, serta peningkatan kualitas hasil.

2. Sistem Digital

Sistem digital yang efektif ditandai oleh 4 aspek utama yakni, kemudahan penggunaan, kecepatan layanan, keandalan sistem, dan keamanan data. Sistem yang dikelola dengan baik dapat membantu pelaku usaha menghemat waktu, mengurangi kesalahan transaksi, dan memberikan pengalaman positif bagi pelanggan.

3. Kinerja Usaha

Kinerja usaha adalah hasil dari kegiatan bisnis yang diukur melalui produktivitas, efisiensi, serta pencapaian tujuan organisasi (Rivai & Sagala, 2022). Pelaku usaha yang mampu mengelola sistem digital dengan efektif akan mendapatkan kinerja yang lebih baik karena proses administrasi dan pelayanan pelanggan menjadi lebih efisien.

4. Digitalisasi UMKM

Digitalisasi merupakan penggunaan teknologi digital dalam aktivitas bisnis untuk meningkatkan efisiensi dan daya saing (Schwab, 2016). Dalam sektor UMKM, penerapan digitalisasi membantu memperluas akses pasar, menghemat biaya operasional, dan mempercepat pelayanan. Namun, tantangan yang sering muncul adalah rendahnya literasi digital, keterbatasan modal, dan kurangnya dukungan infrastruktur (Rafiqi, 2023).

5. Penelitian Terlebih Dahulu

Beberapa penelitian terlebih dahulu menunjukkan hubungan antara penerapan sistem digital dan peningkatan kinerja usaha:

1. Mandasari & Darma (2021) menemukan bahwa digitalisasi UMKM berpengaruh positif terhadap efisiensi dan produktivitas usaha di masa pandemi.
2. Wahyuningsih & Nirawati (2022) juga menemukan bahwa faktor kemudahan dalam penggunaan e-payment (pembayaran digital) berpengaruh positif dan signifikan terhadap loyalitas pelanggan.
3. Temuan ini didukung oleh Sya'idah, et al. (2023) yang menegaskan bahwa digitalisasi berpengaruh signifikan terhadap keunggulan bersaing UMKM, Temuan tersebut

memperkuat dasar penelitian bahwa efektivitas sistem digital memiliki pengaruh terhadap kinerja usaha rental PlayStation Box (PlayBox).

6. Kerangka Pemikiran Teoretis

Berdasarkan teori dan penelitian sebelumnya, efektivitas penerapan sistem digital (X) diduga berpengaruh terhadap kinerja usaha rental PlayStation Box (PlayBox) (Y). Sistem digital yang efektif akan mempercepat pelayanan, meningkatkan kepuasan pelanggan, dan menambah pendapatan usaha.

7. Hipotesis Penelitian

Efektivitas penerapan sistem digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja usaha rental PlayStation Box (PlayBox) berbasis sewa harian.

B. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif dan korelasional, karena fokus penelitian adalah untuk mengetahui sejauh mana efektivitas penerapan sistem digital berpengaruh terhadap kinerja usaha rental PlayStation Box (PlayBox). Pendekatan kuantitatif digunakan sebab berfokus pada data numerik yang pengujinya memanfaatkan analisis statistik dan matematis untuk menjelaskan sebuah fenomena (Apuke, 2017).

Penelitian dilaksanakan pada usaha-usaha rental PlayStation Box (PlayBox) di wilayah kota Medan yang menjalankan sistem sewa harian dan peletakan di tempat tongkrongan serta memungkinkan konsol di bawa ke mana-mana (fleksibel). Usaha rental PlayStation Box (PlayBox) dipilih karena mengalami perkembangan signifikan seiring meningkatnya tren hiburan interaktif dan adopsi sistem digital dalam pelayanan seperti pemesanan online yang tersistem dan pembayaran otomatis non tunai. Waktu penelitian berlangsung selama bulan Agustus hingga Oktober 2025, melibatkan para pengusaha pinggir jalan dan pengusaha pemilik rental sebagai responden.

Populasi penelitian adalah seluruh pelaku usaha rental PlayStation Box (PlayBox) yang beroperasi di Medan dan telah mengintegrasikan sistem digital minimal pada salah satu aspek manajemen usaha (pemesanan, pembayaran, atau pencatatan transaksi). Berdasarkan data survei pendahuluan yang diperoleh dari komunitas usaha lokal terdapat sekitar 18 usaha aktif yang sesuai kriteria tersebut. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh (sensus), di mana seluruh populasi yang berjumlah 18 pelaku usaha diambil sebagai responden penelitian. Menurut Sugiyono (2018), sampling jenuh adalah teknik penentuan

sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Teknik ini digunakan karena jumlah populasi relatif kecil yakni kurang dari 30, sehingga memungkinkan peneliti untuk mengambil seluruh populasi sebagai responden untuk mendapatkan data yang lebih akurat dan representatif.

Sumber data terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada responden serta wawancara dengan pemilik atau pengelola usaha untuk memperkuat temuan kuantitatif. Data sekunder diperoleh dari literatur ilmiah, laporan UMKM, jurnal yang membahas digitalisasi usaha, serta referensi teoritis tentang efektivitas dan kinerja bisnis. Pendekatan ini digunakan untuk mencerminkan kondisi aktual penerapan sistem digital di lapangan.

Untuk mengumpulkan data, penelitian menggunakan 3 teknik utama:

1. Kuesioner, berisi pernyataan menggunakan pernyataan skala Likert 5 poin (1= sangat tidak setuju hingga 5= sangat setuju yang mengukur tingkat efektivitas sistem digital dan kinerja usaha).
2. Observasi langsung, untuk mencermati bagaimana proses penyewaan, transaksi digital,dan pengelolaan pelanggan dilakukan.
3. Wawancara singkat, dilakukan beberapa pemilik atau pegawai untuk menggali pengalaman dan kendala penerapan sistem digital.

Penelitian ini melibatkan dua variabel utama:

1. Efektivitas penerapan sistem digital (X), yaitu sejauhmana penggunaan sistem digital mampu mempermudah, mempercepat dan meningkatkan keamanan, efisiensi kegiatan operasional rental PlayStation (Laudon & Laudon, 2020). Indikatornya mencakup kemudahan penggunaan, kecepatan proses transaksi, keandalan sistem, dan integrasi sistem pembayaran digital.
2. Kinerja usaha (Y), yaitu kemampuan usaha dalam mencapai hasil optimal baik dari segi produktifitas, kepuasan pelanggan efisiensi biaya, maupun peningkatan pendapatan (Robbins & Coulter, 2021). Indikatornya meliputi pertumbuhan omzet, efisiensi operasional, serta peningkatan jumlah pelanggan.

Data yang terkumpul dianalisis dengan gabungan analisis deskriptif dan analisis inferensial.

Langkah-langkah analisis meliputi:

1. Uji Validitas, menggunakan korelasi Pearson untuk menguji sejauhmana setiap butir pernyataan mampu mengukur variabel yang dimaksud.

2. Uji Reliabilitas, menggunakan Cronbach's alpha dengan nilai $\geq 0,70$ sebagai batas penerimaan instrumen yang andal (Ghozali, 2021).
3. Analisis Deskriptif, untuk menggambarkan kondisi responden, karakteristik usaha dan gambaran umum tingkat efektivitas sistem digital.
4. Analisis Regresi Linier Sederhana, untuk menguji pengaruh antara efektivitas sistem digital (X) terhadap kinerja usaha (Y).
5. Uji t, digunakan untuk mengetahui pengaruh parsial variabel X terhadap Y, sedangkan koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengukur sejauhmana variasi kinerja usaha dapat dijelaskan oleh efektivitas sistem digital (Santoso, 2023).

Seluruh pengelolaan data dilakukan menggunakan program SPSS versi 26 untuk meminimalkan kesalahan perhitungan dan meningkatkan akurasi hasil analisis (Ghozali, 2021).

Dengan metode ini, penelitian diharapkan menghasilkan temuan yang objektif, valid, dan empiris dalam menjelaskan peran efektivitas penerapan sistem digital terhadap peningkatan kinerja usaha rental PlayStation Box (PlayBox) di era digitalisasi modern.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Karakteristik responden

Penelitian ini melibatkan 18 responden, yang terdiri atas pemilik, pengusaha pinggir jalan, dan pengelola usaha rental PlayStation Box (PlayBox). Karakteristik responden dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Jenis Kelamin: 13 laki-laki (72%) dan 5 perempuan (28%)
- Usia responden: 10 responden (56%) berusia 25-30 tahun, 5 responden (28%) berusia 30-35 tahun, dan 3 responden (16%) berusia 35-40 tahun.
- Lama usaha berjalan: 8 responden (44%) telah beroperasi 1-3 bulan, 7 responden (39%) selama 3-5 bulan, dan 3 responden (17%) lebih dari 6 bulan.
- Tingkat penerapan sistem digital: 10 usaha (56%) sudah menggunakan sistem digital secara penuh (pemesanan, pencatatan, pembayaran), sedangkan 8 usaha (44%) masih menggunakan metode campuran antara digital dan manual.

Data tersebut menunjukkan bahwa pelaku usaha PlayStation Box (PlayBox) masih terbilang sedikit dan pada umumnya merupakan generasi muda yang mulai beradaptasi dengan sistem digital untuk mendukung kegiatan usaha mereka.

Tabel 1.1 Statistics

Statistics					
		Jenis Kelamin	Usia Responden	Lama Usaha Berjalan	Tingkat Penerapan Sistem Digital
N	Valid	18	18	18	18
	Missing	0	0	0	0

Tabel 1.2 Jenis kelamin

Jenis Kelamin					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki Laki	13	72.2	72.2	72.2
	Perempuan	5	27.8	27.8	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Tabel 1.3 Usia responden

Usia Responden					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	25-30 Tahun	10	55.6	55.6	55.6
	30-35 Tahun	5	27.8	27.8	83.3
	35-40 Tahun	3	16.7	16.7	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Tabel 1.4 Lama usaha berjalan

Lama Usaha Berjalan					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1-3 Bulan	8	44.4	44.4	44.4
	3-5 Bulan	7	38.9	38.9	83.3
	> 6 Bulan	3	16.7	16.7	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Tabel 1.5 Tingkat penerapan sistem digital

Tingkat Penerapan Sistem Digital					
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	
Sudah sepenuhnya digital	10	55.6	55.6	55.6	
masih sebagian manual	8	44.4	44.4	100.0	
Total	18	100.0	100.0		

Sumber data Software SPSS

2. Deskripsi Variabel Penelitian

Analisis deskriptif variabel bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai tanggapan 18 responden terhadap variabel penelitian, yaitu efektivitas penerapan sistem digital (X) dan kinerja usaha (Y). Pengukuran menggunakan skala Likert 1-5.

Untuk menginterpretasikan skor rata-rata (Mean) dari tanggapan responden, penelitian ini menggunakan perhitungan interval kategori berdasarkan rentang skor.

- Rentang = Skor Tertinggi (5) – Skor Terendah (1) = 4
- Jumlah kategori = 5
- Interval = $4/5 = 0,80$

Berdasarkan perhitungan interval tersebut, kriteria interpretasi skor adalah sebagai berikut:

- 1,00 - 1,80 = Sangat Tidak Setuju / Sangat Rendah
- 1,81 – 2,60 = Tidak setuju / Rendah
- 2,61 – 3,40 = Cukup Setuju / Cukup
- 3,41 – 4,20 = Setuju / Baik (atau Tinggi)
- 4,21 – 5,00 = Sangat Setuju / Sangat Baik (atau Sangat Tinggi)

3. Deskripsi Variabel Efektivitas Penerapan Sistem Digital (X)

Variabel ini diukur menggunakan indikator yang mencakup kemudahan penggunaan, kecepatan proses transaksi, keandalan sistem, dan keamanan hasil analisis deskriptif untuk variabel X disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2.1 Descriptive statistics efektivitas sistem digital (X)

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Efektivitas sistem digital_(X)	18	2.33	3.83	3.2870	.43838

Sumber data Software SPSS

Berdasarkan Tabel 2.1, Diketahui bahwa skor rata-rata (Mean) untuk variabel efektivitas penerapan sistem digital (X) adalah 3.2870. Skor ini berada pada rentang interval 2,61 – 3,40, yang termasuk dalam kategori “Cukup Setuju”.

Temuan ini mengindikasikan bahwa pelaku usaha rental PlayStation Box (PlayBox) di Kota Medan secara umum cukup setuju dengan efektivitas sistem digital yang mereka terapkan, namun masih belum berada di level “Baik” atau “Sangat Baik”.

4. Deskripsi Variabel Kinerja Usaha (Y)

Variabel ini diukur menggunakan indikator yang meliputi pertumbuhan omzet, efisiensi operasional, serta peningkatan jumlah pelanggan. Hasil analisis deskriptif untuk variabel Y disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2.2 Descriptive statistics efektivitas sistem digital (Y)

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Efektivitas_sistem digital (Y)	18	3.33	4.83	4.4444	.37048

Sumber data Software SPSS

Berdasarkan Tabel 2.2, Diketahui bahwa skor rata-rata (Mean) untuk variabel kinerja usaha (Y) adalah 4.4444. Skor ini juga berada pada rentang interval 4,21 – 5,00, yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” atau “Sangat Tinggi”.

Hal ini menunjukkan bahwa responden penelitian mempersepsikan kinerja usaha mereka berada pada level yang Sangat “Baik” atau “Sangat Baik”,

5. Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas dilaksanakan untuk memastikan bahwa setiap butir pertanyaan dalam kuesioner telah akurat mengukur variabel yang dituju. Korelasi setiap item (X1,X2, X3..) dengan skor totalnya (Efektivitas_X).

Tabel 3.1 Uji Validitas (X)

		Correlations						
		X1	X2	X3	X4	X5	X6	Efektivitas_X
X1	Pearson Correlation	1	.204	.454	.454	.094	-.031	.588*
	Sig. (2-tailed)		.418	.058	.058	.710	.902	.010
	N	18	18	18	18	18	18	18
X2	Pearson Correlation	.204	1	.611**	.611**	-.094	.345	.717**
	Sig. (2-tailed)	.418		.007	.007	.710	.161	.001
	N	18	18	18	18	18	18	18
X3	Pearson Correlation	.454	.611**	1	.534*	.186	.309	.821**
	Sig. (2-tailed)	.058	.007		.022	.461	.211	.000

	N	18	18	18	18	18	18	18
X4	Pearson Correlation	.454	.611**	.534*	1	.186	.124	.779**
	Sig. (2-tailed)	.058	.007	.022		.461	.625	.000
	N	18	18	18	18	18	18	18
X5	Pearson Correlation	.094	-.094	.186	.186	1	.333	.407
	Sig. (2-tailed)	.710	.710	.461	.461		.176	.094
	N	18	18	18	18	18	18	18
X6	Pearson Correlation	-	.345	.309	.124	.333	1	.508*
	Sig. (2-tailed)	.031	.161	.211	.625	.176		.031
	N	18	18	18	18	18	18	18
Efektivitas_X	Pearson Correlation	.588*	.717**	.821**	.779**	.407	.508*	1
	Sig. (2-tailed)	.010	.001	.000	.000	.094	.031	
	N	18	18	18	18	18	18	18

*Data X5 memiliki nilai Sig. **0.094** maka data ini tidak ikut dalam analisis selanjutnya.

Pertanyaan :

X1 : Sistem digital (pemesanan/pembayaran) yang saya gunakan saat ini mudah dioperasikan

X2 : Saya tidak memerlukan pelatihan khusus untuk dapat menggunakan sistem digital ini dengan lancar

X3 : Sistem digital ini secara signifikan mempercepat waktu yang dibutuhkan untuk melayani satu pelanggan (dari memesan hingga bayar)

X4 : Sistem digital ini jarang mengalami error atau down pada saat jam sibuk operasional

X5 : Saya merasa yakin bahwa data transaksi dan riwayat pelanggan saya tersimpan dengan aman di dalam sistem

X6 : Sistem pembayaran digital yang terintegrasi (seperti Qris atau transfer) selalu mencatat transaksi secara akurat

Tabel 3.2 Uji validitas (Y)

		Correlations						
		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Efektivitas_Y
Y1	Pearson Correlation	1	.550*	.773**	.212	.697**	.140	.888**
	Sig. (2-tailed)		.018	.000	.399	.001	.580	.000
	N	18	18	18	18	18	18	18
Y2	Pearson Correlation	.550*	1	.474*	.169	.132	.054	.598**
	Sig. (2-tailed)	.018		.047	.503	.603	.833	.009
	N	18	18	18	18	18	18	18
Y3	Pearson Correlation	.773**	.474*	1	.095	.480*	.235	.813**
	Sig. (2-tailed)	.000	.047		.708	.044	.348	.000

	N	18	18	18	18	18	18	18
Y4	Pearson Correlation	.212	.169	.095	1	.066	.332	.457
	Sig. (2-tailed)	.399	.503	.708		.795	.178	.056
	N	18	18	18	18	18	18	18
Y5	Pearson Correlation	.697**	.132	.480*	.066	1	-.054	.624**
	Sig. (2-tailed)	.001	.603	.044	.795		.831	.006
	N	18	18	18	18	18	18	18
Y6	Pearson Correlation	.140	.054	.235	.332	-.054	1	.450
	Sig. (2-tailed)	.580	.833	.348	.178	.831		.061
	N	18	18	18	18	18	18	18
Efektivitas_Y	Pearson Correlation	.888**	.598**	.813**	.457	.624**	.450	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.009	.000	.056	.006	.061	
	N	18	18	18	18	18	18	18

*Data Y4 & Y6 memiliki data tidak valid (karena Sig. > 0.05), maka data ini tidak ikut dalam analisis selanjutnya

Pertanyaan :

Y1 : Sejak menerapkan sistem digital, pendapatan (omzet) rata-rata usaha saya mengalami peningkatan yang signifikan

Y2 : Sistem digital (misalnya pemesanan online) telah membantu memperluas jangkauan pasar usaha saya

Y3 : Penggunaan sistem digital telah mengurangi biaya operasional, seperti biaya cetak nota atau kesalahan pencatatan

Y4 : Proses bisnis saya (seperti penjadwalan sewa dan pengecekan unit) menjadi jauh lebih hemat waktu setelah menggunakan sistem digital

Y5 : Sistem digital mempermudah pelanggan lama untuk melakukan sewa ulang (repeat order), sehingga meningkatkan loyalitas pelanggan

Y6 : Saya melihat jumlah pelanggan baru yang datang ke usaha saya meningkat setelah adanya sistem digital

Tabel 3.3 Uji Reliabilitas (X)

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	18	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	18	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.748	5

Tabel 3.4 Uji Reliabilitas (Y)

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	18	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	18	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.817	4

6. Uji Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier sederhana dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian, yaitu untuk mengetahui sejauh mana Efektivitas Penerapan Sistem Digital (X) berpengaruh terhadap Kinerja Usaha (Y). Hasil analisis ini menggunakan SPSS versi 26 disajikan dalam tabel-tabel berikut.

a. Koefisien Determinasi (R Square)

Tabel pertama yang diinterpretasi adalah "Model Summary"

Tabel 4.1 Model Summary

Variables Entered/Removed^a			
Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Efektivitas_X ^b	.	Enter
a. Dependent Variable: Efektivitas_Y			
b. All requested variables entered.			

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate

1	.812 ^a	.659	.638	.22298
a. Predictors: (Constant), Efektivitas_X				

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai R Square (Koefisien Determinasi) sebesar 0.659. Angka ini menunjukkan bahwa variabel Efektivitas Penerapan Sistem Digital (X) mampu memberikan kontribusi pengaruh sebesar 65.9% terhadap variabel Kinerja Usaha (Y). Sisa 34.1% (100% - 65.9%) dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

b. Uji Kelayakan ANOVA

Tabel kedua adalah tabel ANOVA yang digunakan untuk menguji kelayakan model regresi.

Tabel 4.2 ANOVA

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1.538	1	1.538	30.928	.000 ^b
	Residual	.796	16	.050		
	Total	2.333	17			

a. Dependent Variable: Efektivitas_Y
b. Predictors: (Constant), Efektivitas_X

Dari tabel ANOVA, diperoleh nilai F-hitung sebesar 30.928 dengan tingkat signifikan (Sig) 0.000. Karena nilai signifikan 0.000 lebih kecil dari 0.05 ($0.000 < 0.05$), maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model regresi ini dinyatakan layak (fit), serta variabel X secara bersamaan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel Y.

c. Uji Hipotesis (Uji t)

Tabel "Coefficients" digunakan untuk menguji hipotesis penelitian secara parsial.

Tabel 4.3 COEFFICIENTS

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
		B	Std. Error			
1	(Constant)	.923	.635		1.453	.166
	Efektivitas_X	.802	.144	.812	5.561	.000

a. Dependent Variable: Efektivitas_Y

Berdasarkan tabel “Coefficients”, diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Pengujian Hipotesis

Nilai signifikan (Sig.) untuk variabel Efektivitas (X) adalah 0.000. Nilai ini jauh lebih kecil dari 0.05 ($0.000 < 0.05$), sehingga H_a diterima. Hal ini membuktikan bahwa Efektivitas Penerapan Sistem Digital (X) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kinerja Usaha (Y). Temuan ini menjawab dan menerima hipotesis penelitian.

2. Arah Pengaruh

Nilai koefisien (B) untuk Efektivitas (X) adalah 0.802 dan bernilai positif. Ini menunjukkan bahwa hubungan kedua variabel bersifat searah, peningkatan 1 poin pada Efektivitas Sistem Digital, akan meningkatkan Kinerja Usaha sebesar 0.802.

3. Persamaan Regresi

Dari tabel di atas, dapat dibentuk persamaan regresi linier sederhana sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 0.923 + 0.802 (X)$$

Persamaan ini menjelaskan bahwa jika tidak ada Efektivitas Sistem Digital ($X = 0$), Kinerja Usaha (Y) sudah bernilai 0.923.

PEMBAHASAN**1. Pengaruh signifikan Efektivitas Digital terhadap Kinerja Usaha**

Hasil utama penelitian ini, berdasarkan uji regresi linier sederhana, membuktikan bahwa efektivitas penerapan sistem digital (X) memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kinerja usaha (Y) rental PlayStation Box (PlayBox) di Kota Medan.

Nilai R-Square sebesar 0.659 menegaskan bahwa efektivitas sistem digital adalah faktor krusial, yang mampu menjelaskan 65.9% naik-turunnya kinerja usaha. Ini menunjukkan bahwa semakin mudah, cepat, dan andal sistem digital yang digunakan, maka semakin tinggi pula kinerja usaha yang dirasakan oleh pemilik, baik dari segi omzet maupun efisiensi.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya. Hasil ini mendukung Mandasari & Darma (2021) yang menemukan bahwa digitalisasi UMKM berpengaruh positif terhadap efisiensi dan produktivitas usaha. Hal ini juga memperkuat temuan Wahyuningsih & Nirawati (2022) tentang dampak positif pembayaran digital terhadap loyalitas pelanggan, serta temuan Sya'idah, et al. (2023) yang menegaskan bahwa digitalisasi berpengaruh signifikan

terhadap keunggulan bersaing UMKM. Di era di mana konsumen menginginkan layanan yang praktis, adopsi digital yang efektif terbukti menjadi strategi bertahan dan bersaing yang valid.

2. Kesenjangan Antara Persepsi Kinerja dan Efektivitas Sistem

Para pelaku usaha rental (responden) mempersepsikan Kinerja Usaha (Y) mereka pada level "Sangat Baik" dengan skor rata-rata 4.44. Namun, di saat yang sama, mereka menilai Efektivitas Sistem Digital (X) yang mereka gunakan hanya pada level "Cukup Setuju" dengan skor rata-rata 3.28.

Kesenjangan ini mengindikasikan sebuah potensi besar yang belum tergali. Pelaku usaha merasa kinerjanya sudah Sangat Baik, padahal alat bantu (sistem digital) yang mereka gunakan sebenarnya dinilai "Biasa Saja" atau "Cukup". Hal ini didukung oleh data karakteristik responden yang menunjukkan 44.4% usaha masih menggunakan metode campuran (manual dan digital).

Dapat disimpulkan bahwa kinerja "Sangat Baik" saat ini mungkin dicapai dengan usaha dan efisiensi yang belum optimal. Jika pelaku usaha dapat meningkatkan efektivitas sistem digital mereka dari "Cukup" menjadi "Baik" atau "Sangat Baik", besar kemungkinan kinerja usaha mereka akan melampaui capaian saat ini.

3. Isu Keamanan, Efisiensi Waktu, dan Akusisi Pelanggan

Dalam uji validitas, ditemukan beberapa item pernyataan yang tidak valid dan harus dikeluarkan dari analisis.

- Item X5 (Keamanan Data) tidak valid

Ini mengindikasikan bahwa pelaku usaha belum merasa yakin data transaksi dan pelanggan mereka tersimpan dengan aman di dalam sistem yang ada saat ini, isu keamanan ini bisa menjadi faktor utama mengapa skor efektivitas sistem secara keseluruhan tertahan di level "Cukup"

- Item Y4 (Hemat Waktu) dan Y6 (Jumlah Pelanggan Baru) tidak valid

Ini menunjukkan bahwa, menurut persepsi responden, sistem digital yang ada saat ini belum secara signifikan dirasakan manfaatnya dalam hal menghemat waktu proses bisnis (penjadwalan/ pengecekan) atau mendatangkan pelanggan baru. Responden tampaknya lebih merasakan dampak digitalisasi pada peningkatan omzet (Y1) dan loyalitas pelanggan lama (Y5), tetapi belum pada efisiensi operasional murni atau akusisi pasar baru.

4. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah populasi yang relatif kecil (18 usaha) membuat hasil ini mungkin sulit digeneralisasi untuk seluruh usaha rental

PlayStation dalam skala yang lebih besar. Kedua, penelitian ini menggunakan data persepsi melalui kuesioner, yang mungkin bersifat subjektif. Disarankan untuk menggunakan sampel yang lebih besar atau menambahkan metode kualitatif yang lebih mendalam untuk mengeksplorasi kendala yang dihadapi pelaku usaha.

D. KESIMPULAN

Bab ini menyajikan rangkuman temuan penelitian untuk menjawab rumusan masalah, serta memberikan implikasi praktis dan akademis sebagai rekomendasi.

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, penelitian ini menghasilkan dua kesimpulan utama:

1. Efektivitas Penerapan Sistem Digital (X) terbukti memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap Kinerja Usaha (Y) pada rental PlayStation Box (PlayBox) di Kota Medan. Hal ini menjawab hipotesis penelitian dan menegaskan bahwa digitalisasi adalah faktor penting dalam meningkatkan daya saing UMKM.
2. Meskipun kinerja usaha dipersepsikan "Sangat Baik" , efektivitas sistem digital yang digunakan saat ini baru berada pada level "Cukup". Temuan ini mengindikasikan adanya potensi optimalisasi yang belum tergali; di mana kinerja usaha dapat ditingkatkan lebih tinggi lagi seiring dengan peningkatan kualitas sistem digital yang digunakan.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Apuke, O. D (2017). Quantitative Research Methods: A Synopsis Approach. Arabian Journal of Business and Management Review (Kuwait Chapter,6(10), 40-47.
- Ghozali, I. (2021). Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 26 (Edisi 10). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Laudon, K. C., & Laudon, J. P. (2020). Management Information Systems: Managing the Digital Firm (16th Ed.). London: Pearson.
- Mandasari, D. P., & Darma, G. S. (2021). Pengaruh Digitalisasi UMKM, Efisiensi Biaya dan Produktivitas terhadap Keberhasilan Usaha di Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Ilmiah Akuntansi dan Bisnis, 6(2), 563-573.
- Rafiqi, H. (2023). Digitalisasi UMKM di Indonesia: Peluang, Tantangan, dan Strategi Transformasi. [Makalah Ilmiah].
- Rivai, V., & Sagala, E. J. (2022). Manajemen Sumber Daya Manusia untuk Perusahaan: Dari

- Teori ke Praktik. Jakarta: Rajawali Pers.
- Robbins, S. P., & Coulter, M. (2021). Management (15th Ed.). London: Pearson.
- Santoso, S. (2023). Panduan Lengkap SPSS 27. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Schwab, K. (2016). The Fourth Industrial Revolution. London: Penguin Books.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sya'idah, A., Budi, S., & Sugiarti, E. (2023). Pengaruh Digitalisasi, Inovasi Produk, dan Orientasi Pasar terhadap Keunggulan Bersaing pada UMKM di Sidoarjo. *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis*, 3(1), 101-110.
- Wahyuningsih, D., & Nirawati, L. (2022). Pengaruh Kemudahan dan Keamanan Terhadap Loyalitas Pelanggan E-Wallet Aplikasi Dana. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 7(3), 434-444.