

## Pengaruh Digital Literacy Dan Digital Capability Terhadap Personal Innovativeness Pada Pt. Telkom Witel Solo

### The Effect Of Digital Literacy And Digital Capability On Personal Innovativeness In Pt. Telkom Witel Solo

Raihan Alif K<sup>1</sup>, Kiki Sudiana<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Manajemen Bisnis Telekomunikasi & Informatika, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia, raihanalifk@student.telkomuniversity.ac.id

<sup>2</sup> Manajemen Bisnis Telekomunikasi & Informatika, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia, ksudiana@telkomuniversity.ac.id

#### Abstrak

PT. Telkom Witel Solo memiliki visi untuk menjadi *digital tecno* pilihan utama untuk memajukan masyarakat maka PT. Telkom Witel Solo dituntut untuk memiliki keinovatifan personal (*Personal Innovativeness*) yang tinggi serta didukung dengan kemampuan literasi digital (*Digital Literacy*) dan kapabilitas digital (*Digital Capability*). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar tingkat *digital literacy*, *digital capability* dan *personal innovativeness* dalam perusahaan kemudian untuk mengetahui apakah *digital capability* dan *digital literacy* mempengaruhi *personal innovativeness*. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui kuisioner kepada 69 responden. Responden yang terlibat dalam penelitian ini yaitu karyawan dari PT. Telkom Witel Solo. Kuisioner yang digunakan dalam penelitian ini terdapat 36 pernyataan dengan skala likert lima titik. Metode sampling yang digunakan adalah non probability dengan teknik sampling jenuh. Dalam menjelaskan hasil penelitian, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif, regresi linear berganda, uji hipotesis dan koefisien determinasi.

Kata Kunci-*digital literacy, digital capability, personal innovativeness*

#### Abstract

*PT. Telkom Witel Solo has a vision to become the digital technology of choice for advancing society, so PT. Telkom Witel Solo is required to have high Personal Innovativeness and is supported by digital literacy and digital capabilities. This study aims to determine how big the level of digital literacy, digital capability and personal innovativeness in the company and then to find out whether digital capability and digital literacy affect personal innovativeness. The method used in this study is a quantitative method with data collection techniques through questionnaires to 69 respondents. Respondents involved in this study were employees of PT. Telkom Witel Solo. The questionnaire used in this study contained 36 statements with a five-point Likert scale. The sampling method used is non-probability with saturated sampling technique. In explaining the research results, the data analysis techniques used are descriptive analysis, multiple linear regression, hypothesis testing and coefficient of determination.*

Keywords-*digital literacy, digital capability, personal innovativeness*

#### I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dari tahun ke tahun yang mempengaruhi industri di berbagai sektor membuat masyarakat sering mendengar istilah revolusi industri 4.0 pada kehidupan sehari-hari. Namun arti dari revolusi itu sendiri adalah sebuah fenomena yang telah terjadi sejak tahun 1750 hingga 1850. Revolusi industri merupakan sebuah perubahan signifikan yang terjadi pada cara manusia dalam mengelola sumber daya yang ada dan cara manusia dalam menciptakan sebuah produk.

Era dunia teknologi *digital* atau era industri 4.0 adalah era dimana teknologi dan inovasi menjadi satu yang berkembang dengan sangat pesat seiring dengan maju-nya ilmu pengetahuan manusia. Untuk tingkatan keempat ini, dunia fokus kepada teknologi-teknologi yang bersifat *digital*. *Transformasi* dan *inofasi digital* dengan pengalaman pandemi Covid-19 yang sedang terjadi saat ini memberi pelajaran yang besar terhadap pelaku usaha untuk bertahan di dunia bisnis dengan cara meningkatkan kapabilitas *digital*. Karena adanya pandemi Covid-19 ini, masyarakat lebih sering menggunakan teknologi berbasis digital, misalnya menjadi lebih sering menggunakan *handphone* dan *laptop*.

Beberapa hal tersebut membutuhkan keinovatifan personal sebagai kemauan seseorang dalam menggunakan sistem informasi yang masih baru (Bhatti, 2007).

Keinovatifan personal dapat dilihat dimana individu atau kelompok menerima suatu gagasan atau ide yang baru (Chang, Cheung & Lai, 2005). Dalam teori Rogers tentang difusi inovasi diemukakan individu yang mempunyai *personal innovativeness* yang tinggi diharapkan akan mengadopsi inovasi sebelumnya (Agarwal & Prasad, 1998). Inovasi sering dikenali sebagai konstruk kepribadian yang memprediksi kecenderungan konsumen yang inovatif untuk mengadopsi berbagai inovasi teknologi (Lu, 2014). Dapat disimpulkan bahwa definisi *personal innovativeness* adalah kemampuan individu dalam menggunakan sistem informasi yang baru di era baru industri 4.0.

Dengan sering digunakannya teknologi *digital*, ini memudahkan para pelaku bisnis untuk memulai atau menjalankan bisnisnya secara *digital* karena keterbatasan kegiatan yang bisa dilakukan diluar rumah karena dampak dari pandemi Covid-19 ini. Dengan digunakannya teknologi *digital*, kendala tersebut dapat teratasi dan juga memberikan banyak peluang kepada para pelaku bisnis baru karena memiliki peluang dan keunggulan yang besar untuk saat ini.

Menggunakan media *digital* dalam menjalankan suatu bisnis adalah pilihan yang tepat di era industri 4.0 ini karena memiliki banyak peluang dan keunggulan yang besar karena diantaranya sebagian besar orang mengakses media *digital*, mudah diakses kapanpun dan dimanapun serta dapat menghemat *budget* untuk menyewa tempat (sumber: <https://www.trusvation.com/kelebihan-membangun-bisnis-digital/>). Untuk mempelajari dan mengetahui lebih banyak tentang media *digital*, dibutuhkan literasi *digital*.

Menurut (Gilster, 1997) mengartikan bahwa literasi *digital* adalah kemampuan seseorang dalam memanfaatkan informasi dari piranti *digital* secara efektif dan efisien dalam berbagai bentuk, baik itu sumber dari perangkat computer ataupun dari ponsel. Ada juga pendapat menurut (Bawden, 2001) menekankan bahwa literasi *digital* sebenarnya lebih menekankan pada literasi computer dan literasi informasi. Sedangkan menurut (Eshet, 2002) menekankan bahwa literasi *digital* seharusnya lebih dari sekedar kemampuan menggunakan berbagai sumber *digital* secara efektif. *Digital Literacy* atau literasi *digital* sangat dibutuhkan untuk membimbing manusia karena memiliki banyak manfaat diantaranya dapat menghemat waktu, belajar lebih cepat, memperoleh informasi terbaru, dan lain-lain. Setelah melakukan literasi *digital* maka harus memiliki kemampuan juga untuk membuat atau mengembangkan teknologi yang sudah ada atau yang biasa disebut kapabilitas *digital* (*Digital Capability*).

Menurut (Sandberg & Johan, 2015), kemampuan digital merupakan indikator penting dalam organisasi yaitu untuk menyusun strategi melalui aset *digital* dan menyusun strategi dalam mengakhiri lanskap kompetitif. Ada juga pendapat menurut (Khin & Theresa, 2018) yang mengatakan bahwa kapabilitas *digital* berpengaruh positif terhadap inovasi *digital* dan juga bahwa inovasi digital memediasi pengaruh orientasi teknologi dan kapabilitas *digital* terhadap kinerja finansial dan non finansial. Berhubung dengan visi dari Telkom adalah menjadi *digital telco* pilihan utama untuk memajukan masyarakat, maka dari itu para karyawan PT. Telkom Witel Solo diharapkan melakukan literasi digital dan memiliki kemampuan digital, akan terbentuk keinovatifan personal. Hal itu yang dibutuhkan para karyawan-karyawan dalam perusahaan untuk diimplementasikan agar perusahaan dapat lebih berkembang dari sebelumnya.

#### A. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, agar pembahasan masalah lebih terfokus di persoalan yang akan diteliti, maka dengan itu penulis mengajukan pertanyaan penelitian yang akan dibahas yang mencakup:

1. Bagaimana kondisi/**tingkat** *digital capability*, *digital literacy* dan *personal innovativeness* dari PT Telkom Witel Solo?
2. Apakah *digital capability* mempengaruhi *personal innovativeness*?
3. Apakah *digital literacy* mempengaruhi *personal innovativeness*?

#### B. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kondisi/**tingkat** *digital capability*, *digital literacy* dan *personal innovativeness* dari PT Telkom Witel Solo.
2. Untuk mengetahui apakah *digital capability* mempengaruhi *personal innovativeness*.
3. Untuk mengetahui apakah *digital literacy* mempengaruhi *personal innovativeness*.

## II. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode kuantitatif. Menurut Sugiyono (2018:28) metode kuantitatif merupakan sebuah metode penelitian yang berlandaskan filsafat *positivisme* dan digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, teknik pengumpulan data yang dilakukan menggunakan instrumen penelitian dan analisis data memiliki sifat kuantitatif atau statistik yang memiliki fungsi untuk menguji hipotesis yang telah

ditentukan serta hasil dari penelitian yang menggunakan metode kuantitatif berupa angka yang didapatkan dari hasil analisis menggunakan statistik.

Tujuan dari penelitian ini termasuk kedalam jenis deskriptif dan kausal. Metode deskriptif adalah sebuah metode untuk menggambarkan sebuah keadaan atau satu nilai atau lebih variabel secara mandiri (Sugiyono, 2017:19).

Menurut Sugiyono (2016:37) penelitian kausal adalah hubungan yang bersifat sebab akibat yang pada penelitian ini ada variabel independent (memengaruhi) dan variabel dependen (dipengaruhi). Penelitian ini menjelaskan tentang pengaruh *digital literacy* dan *digital capability* terhadap *personal innovativeness*.

Strategi penelitian ini berjenis survei. Penelitian survei merupakan penelitian berdasarkan metode kuantitatif, pada penelitian ini seorang peneliti akan menanyakan kepada responden yang ditentukan menurut keyakinan responden itu sendiri, pendapat menurut responden, karakteristik suatu objek serta suatu perilaku masa lalu atau sekarang sehingga pertanyaan yang diajukan oleh peneliti merupakan pertanyaan mengenai keyakinan responden itu sendiri (Lawrence, 2003).

Unit analisis pada penelitian ini menggunakan analisis individu. Penelitian ini menganalisis masing-masing individu atau karyawan yang bekerja pada PT. Telkom Witel Solo. Waktu pelaksanaan dalam penelitian ini menggunakan metode *cross sectional* yaitu pengumpulan data dalam suatu periode, kemudian data diolah dan dianalisis lalu ditarik kesimpulan (Indrawati, 2015:118).

Variabel independen pada penelitian ini yaitu *digital literacy* dan *digital capability*. Sedangkan untuk variabel dependen pada penelitian ini adalah *personal innovativeness*. Populasi pada penelitian ini adalah karyawan PT. Telkom Witel Solo yang berjumlah 69 karyawan dengan menggunakan teknik pengambilan sampel non probability sampling dengan metode sampling jenuh. Dari poulasi tersebut maka peneliti mengambil semua populasi tersebut untuk dijadikan sampel.

Uji validitas yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan teknik korelasi product moment. Rumus teknik korelasi product moment adalah sebagai berikut (Setiaman, 2020:25).

$$R_{xy} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

- R<sub>xy</sub> = R hitung
- X = Skor pada item ke-i
- Y = Jumlah skor yang diperoleh
- N = Banyak responden

Sedangkan dalam mengukur uji reliabilitas, penelitian ini menggunakan teknik *Cornbach's Alpha*. Teknik ini menurut Abdillah (2018:132) adalah teknik yang digunakan untuk mengukur seberapa jauh konsistensi internal dengan skala item berganda. Adapun rumus untuk menggunakan teknik tersebut seperti dibawah ini (Silalahi, 2015:470)

$$\alpha = \left(\frac{K}{K-1}\right) \left(\frac{s_r^2 - \sum s_i^2}{s_x^2}\right)$$

Keterangan:

- α = Koefisien reliabilitas
- K = Jumlah item
- ∑s<sub>i</sub><sup>2</sup> = Jumlah skor item
- s<sub>x</sub><sup>2</sup> = Varians skor uji item K

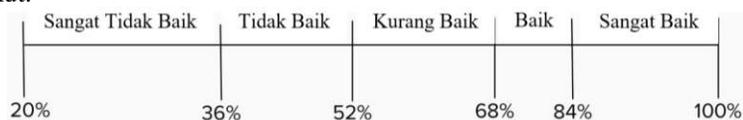
Langkah berikutnya adalah melakukan Analisis deskriptif untuk mengetahui tingkat (X1) *digital literacy* dan (X2) *digital capability* karyawan PT. Telkom Witel Solo dan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh (Y) *personal innovativeness* dengan klasifikasi skor sebagai berikut:

Tabel 2.1 Klasifikasi Skor

| No | Presentase  | Klasifikasi       |
|----|-------------|-------------------|
| 1  | 20% - 36%   | Sangat Tidak Baik |
| 2  | >36% - 52%  | Tidak Baik        |
| 3  | >52% - 68%  | Kurang Baik       |
| 4  | >68% - 84%  | Baik              |
| 5  | >84% - 100% | Sangat Baik       |

Sumber: Olahan penulis 2021

Hasil dari klasifikasi skor penelitian pada tabel 2.1 diatas kemudian dilanjutkan dengan menggambarkan garis kontinum sebagai berikut:



Gambar 2.1 Garis Kontinum

Sumber: Olahan penulis 2021

Setelah itu dilakukan uji t untuk menguji pengaruh masing-masing variabel independent yang digunakan dalam penelitian ini terhadap variabel dependen (Ghozali, 2018:88). Jika nilai signifikansi >0,05 maka hipotesis ditolak dan jika nilai signifikansi<0,05 maka hipotesis diterima.

Tahap terakhir dilakukan uji f dilakukan agar dapat menunjukkan semua variabel independen dimasukkan kedalam model secara bersama mempengaruhi terhadap variabel dependen (Ghozali, 2018:98). Pada penelitian ini, dilakukan pengujian stimultan dengan perbandingan antara F hitung dan F tabel. Jika nilai signifikansi <0,50 atau  $\alpha = 5\%$  maka hipotesis diterima.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Karakteristik Responden

Pada penelitian yang dilakukan ini, respondennya adalah karyawan PT. Telkom Witel Solo yang berjumlah 69 karyawan, 43 laki-laki dan 26 perempuan dengan mayoritas berumur >35 tahun dan mayoritas berpendidikan terakhir S1serta lama bekerja >10 tahun.

#### B. Uji Validitas

Uji validitas pada penelitian ini dilakukan pada total 69 responden dengan taraf signifikan 0,05 sehingga hasil R tabel yang didapatkan sebesar 0.2335. Hasil uji validitas setelah dilakukan perhitungan dapat dilihat pada tabel 4.1 dibawah ini:

Tabel 3.1 Hasil Uji Validitas Variabel *Digital Literacy*

| No. Indikator | R Hitung | R Tabel | Keterangan |
|---------------|----------|---------|------------|
| 1             | 0.472    | 0.2335  | Valid      |
| 2             | 0.373    | 0.2335  | Valid      |
| 3             | 0.537    | 0.2335  | Valid      |
| 4             | 0.325    | 0.2335  | Valid      |
| 5             | 0.447    | 0.2335  | Valid      |
| 6             | 0.296    | 0.2335  | Valid      |
| 7             | 0.480    | 0.2335  | Valid      |
| 8             | 0.471    | 0.2335  | Valid      |
| 9             | 0.386    | 0.2335  | Valid      |
| 10            | 0.637    | 0.2335  | Valid      |
| 11            | 0.242    | 0.2335  | Valid      |
| 12            | 0.392    | 0.2335  | Valid      |

Sumber: Olahan penulis (2022)

Berdasarkan hasil pengujian variabel pertama *digital literacy* untuk uji validitas dapat diketahui pada tabel 3.1 bahwa dari 69 responden, hasil dari pengolahan data yang telah dilakukan menggunakan aplikasi IBM SPSS bahwa seluruh indikator pertanyaan dari variabel *digital literacy* memiliki r hitung lebih dari 0.2335. Maka dari itu keseluruhan indikator dari variabel *digital literacy* dapat dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai alat ukur pada penelitian ini.

Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Variabel *Digital Capability*

| No. Indikator | R Hitung | R Tabel | Keterangan |
|---------------|----------|---------|------------|
| 1             | 0.299    | 0.2335  | Valid      |
| 2             | 0.650    | 0.2335  | Valid      |
| 3             | 0.644    | 0.2335  | Valid      |

|    |       |        |       |
|----|-------|--------|-------|
| 4  | 0.650 | 0.2335 | Valid |
| 5  | 0.654 | 0.2335 | Valid |
| 6  | 0.668 | 0.2335 | Valid |
| 7  | 0.653 | 0.2335 | Valid |
| 8  | 0.681 | 0.2335 | Valid |
| 9  | 0.688 | 0.2335 | Valid |
| 10 | 0.565 | 0.2335 | Valid |

Sumber: Olahan penulis (2022)

Berdasarkan hasil pengujian variabel kedua yaitu *digital capability* untuk uji validitas dapat diketahui pada tabel 3.2 bahwa dari 69 responden, hasil dari pengolahan data yang telah dilakukan menggunakan aplikasi IBM SPSS bahwa seluruh indikator pertanyaan dari variabel *digital capability* memiliki r hitung lebih dari 0.2335. Maka dari itu keseluruhan indikator dari variabel *digital capability* dapat dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai alat ukur pada penelitian ini.

Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Variabel Personal Innovativeness

| No. Indikator | R Hitung | R Tabel | Keterangan |
|---------------|----------|---------|------------|
| 1             | 0.624    | 0.2335  | Valid      |
| 2             | 0.725    | 0.2335  | Valid      |
| 3             | 0.618    | 0.2335  | Valid      |
| 4             | 0.596    | 0.2335  | Valid      |
| 5             | 0.644    | 0.2335  | Valid      |
| 6             | 0.715    | 0.2335  | Valid      |
| 7             | 0.708    | 0.2335  | Valid      |
| 8             | 0.758    | 0.2335  | Valid      |
| 9             | 0.706    | 0.2335  | Valid      |
| 10            | 0.677    | 0.2335  | Valid      |
| 11            | 0.699    | 0.2335  | Valid      |
| 12            | 0.636    | 0.2335  | Valid      |
| 13            | 0.571    | 0.2335  | Valid      |
| 14            | 0.524    | 0.2335  | Valid      |

Sumber: Olahan penulis (2022)

Berdasarkan hasil pengujian variabel ketiga yaitu *personal innovativeness* untuk uji validitas dapat diketahui pada tabel 3.3 bahwa dari 69 responden, hasil dari pengolahan data yang telah dilakukan menggunakan aplikasi IBM SPSS bahwa seluruh indikator pertanyaan dari variabel *personal innovativeness* memiliki r hitung lebih dari 0.2335. Maka dari itu keseluruhan indikator dari variabel *personal innovativeness* dapat dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai alat ukur pada penelitian ini.

### C. Hasil Uji Reliabilitas

Untuk mengolah data, pada penelitian ini penulis menggunakan aplikasi IBM SPSS. Responden yang terkumpul berjumlah 69 dengan tingkat validitas 100% pada variabel *digital literacy* (X1), variabel *digital capability* (X2), dan

variabel *personal innovativeness* (Y). Hasil uji reliabilitas yang dilakukan pada masing-masing variabel pada penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.4 Hasil Uji Reliabilitas

| No. | Variabel                    | Jumlah Item | Cronbach's Alpha | Keterangan |
|-----|-----------------------------|-------------|------------------|------------|
| 1   | Digital Literacy (X1)       | 12          | 0.471            | Reliabel   |
| 2   | Digital Capability (X2)     | 10          | 0.822            | Reliabel   |
| 3   | Personal Innovativeness (Y) | 14          | 0.899            | Reliabel   |

Sumber: Olahan penulis (2022)

Dapat dilihat pada tabel 3.4 diatas bahwa variabel *digital literacy*, *digital capability* dan *personal innovativeness* dapat dikatakan reliabel karena nilai *cornbach's alpha* >0,6.

D. Analisis Deskriptif

Mengenai hasil responden variabel *digital literacy*, menunjukkan bahwa secara keseluruhan mencapai persentase sebesar 82,6% yang tergolong dalam kategori sangat baik. Pada penyebaran kuisisioner yang dilakukan pada penelitian ini, untuk variabel *digital literacy* memiliki 12 indikator pertanyaan. Indikator pertanyaan yang memiliki persentase paling rendah adalah persentase indikator pertanyaan nomor 12 yaitu “Saya merasa kesulitan memahami pembelajaran mandiri melalui internet” sebesar 53,0% dan indikator pertanyaan yang memiliki persentase paling tinggi adalah persentase pertanyaan nomor 1 yaitu “Saya memahami fungsi internet dalam kehidupan modern” sebesar 96,8%. Hasil penyebaran kuisisioner variabel *digital literacy* yang diisi oleh karyawan PT. Telkom Witel Solo menunjukkan bahwa rata-rata yang didapatkan memiliki persentase sebesar 82,6% yang tergolong dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, maka posisi persentase yang didapat dari variabel *digital literacy* dapat dilihat pada gambar 3.1 dibawah ini:



Gambar 3.1 Garis Kontinum Digital Literacy

Sumber: Olahan penulis (2022)

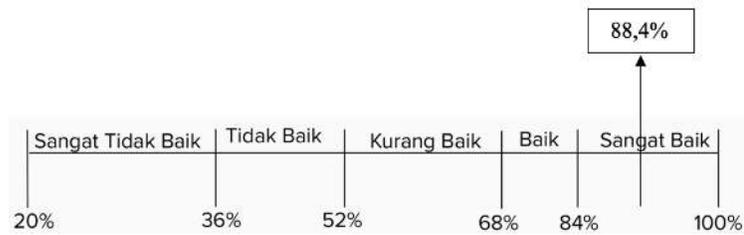
Mengenai hasil responden variabel *digital capability*, menunjukkan bahwa secara keseluruhan mencapai persentase sebesar 88,4% yang tergolong dalam kategori sangat baik. Pada penyebaran kuisisioner yang dilakukan pada penelitian ini, untuk variabel *digital capability* memiliki 10 indikator pertanyaan. Indikator pertanyaan yang memiliki persentase paling rendah adalah persentase indikator pertanyaan nomor 9 yaitu “Saya memiliki keinginan untuk mengembangkan produk/jasa layanan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi” sebesar 84,3% dan indikator pertanyaan yang memiliki persentase paling tinggi adalah persentase pertanyaan nomor 1 yaitu “Saya mampu memilih dan memilah perangkat teknologi yang penting dalam menyelesaikan tugas” sebesar 94,4%. Hasil penyebaran kuisisioner variabel *digital capability* yang diisi oleh karyawan PT. Telkom Witel Solo menunjukkan bahwa rata-rata yang didapatkan memiliki persentase sebesar 88,4% yang tergolong dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, maka posisi persentase yang didapat dari variabel *digital capability* dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.2 Garis Kontinum Digital Capability

Sumber: Olahan penulis 2022

Mengenai hasil responden variabel *personal innovativeness*, menunjukkan bahwa secara keseluruhan mencapai persentase sebesar 90,6% yang tergolong dalam kategori sangat baik. Pada penyebaran kuisioner yang dilakukan pada penelitian ini, untuk variabel *personal innovativeness* memiliki 14 indikator pertanyaan. Indikator pertanyaan yang memiliki persentase paling rendah adalah persentase indikator pertanyaan nomor 6 yaitu “Inspirasi untuk mendapatkan ide saya dapatkan dengan metode mengamati dan meniru jasa/produk layanan yang ada” sebesar 87,6% dan indikator pertanyaan yang memiliki persentase paling tinggi adalah persentase pertanyaan nomor 1 yaitu “Saya menjajaki peluang-peluang baru” sebesar 90,1%. Hasil penyebaran kuisioner variabel *personal innovativeness* yang diisi oleh karyawan PT. Telkom Witel Solo, menunjukkan bahwa rata-rata yang didapatkan memiliki persentase sebesar 90,6% yang tergolong dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, maka posisi persentase yang didapat dari variabel *personal innovativeness* dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.3 Garis Kontinum Personal Innovativeness

Sumber: Olahan penulis (2022)

E. Hasil Uji t

Uji T yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh pada masing-masing variabel independent terhadap variabel dependen (Ghozali, 2018:98). Variabel independent pada penelitian ini adalah *digital literacy* dan *digital capability* sedangkan variabel dependen pada penelitian ini adalah *personal innovativeness*. Berikut merupakan hipotesis-hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini:

1. *Digital Literacy*

H0: Tidak terdapat pengaruh *Digital Literacy* terhadap *Personal Innovativeness*

H1: Terdapat pengaruh *Digital Literacy* terhadap *Personal Innovativeness*

2. *Digital Capability*

H0: Tidak terdapat pengaruh *Digital Capability* terhadap *Personal Innovativeness*

H1: Terdapat pengaruh *Digital Capability* terhadap *Personal Innovativeness*

Tabel 3.5 Hasil Uji t

Coefficients<sup>a</sup>

| Model |                   | Unstandardized Coefficients |            | Standardized | t     | Sig. |
|-------|-------------------|-----------------------------|------------|--------------|-------|------|
|       |                   | B                           | Std. Error | Beta         |       |      |
| 1     | (Constant)        | .126                        | 9.580      |              | 2.926 | .005 |
|       | DigitalLiteracy   | .133                        | .175       | .088         | 2.763 | .448 |
|       | DigitalCapability | .648                        | .176       | .426         | 3.685 | .000 |

Sumber: Olahan penulis (2022)

Untuk mengetahui hipotesis manakah yang akan diterima, dapat dilihat dari tabel 3.5 dalam menentukan t tabel, dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$T \text{ tabel} = \frac{0,05}{2}; n - (k+1) = 0,025; 69 - (3 - 1) = (0,025; 65)$$

Dengan menggunakan rumus yang ada diatas maka dapat disimpulkan bahwa t tabel pada penelitian ini adalah 1.997. Maka dari itu dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. *Digital Literacy*

Variabel *digital literacy* memiliki t hitung sebesar (2.763) > (1.997) t tabel dan nilai signifikan (0.448) < (0,05).

Maka H1 ditolak yang artinya *digital literacy* tidak memiliki pengaruh terhadap *personal innovativeness*.

2. *Digital Capability*

Variabel *digital capability* memiliki t hitung sebesar (3.685) > (1.997) t tabel dan nilai signifikan (0.000) < (0,05).

Maka H1 diterima yang artinya *digital capability* memiliki pengaruh terhadap *personal innovativeness*.

F. Hasil Uji F

Uji f dilakukan bertujuan untuk menguji pengaruh antara variabel independent terhadap variabel dependen secara simultan (Basuki&Prawoto, 2016:51). Uji f yang dilakukan pada penelitian ini memiliki taraf signifikansi 5% atau  $\alpha$

= 0,05. Apabila nilai signifikansi <0,05 maka hipotesis diterima. Berikut merupakan hipotesis-hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini:

H0: *Digital Literacy* dan *Digital Capability* secara simultan tidak berpengaruh terhadap *Personal Innovativeness*.

H1: *Digital Literacy* dan *Digital Capability* secara simultan berpengaruh terhadap *Personal Innovativeness*.

Tabel 3.6 Hasil Uji F

**ANOVA<sup>a</sup>**

| Model |            | Sum of Squares | df | Mean Square | F     | Sig.              |
|-------|------------|----------------|----|-------------|-------|-------------------|
| 1     | Regression | 513.249        | 2  | 256.624     | 8.991 | .000 <sup>b</sup> |
|       | Residual   | 1883.708       | 66 | 28.541      |       |                   |
|       | Total      | 2396.957       | 68 |             |       |                   |

Dapat dilihat pada tabel 3.6 bahwa f hitung yang didapat adalah 8.991 dengan signifikansi 0.000. Untuk mengetahui hipotesis mana yang diterima dibutuhkan nilai f tabel dengan perhitungan untuk mencari f tabel sebagai berikut

Tingkat kesalahan  $\alpha = 0,05$  serta derajat kebebasan  $df = (k-1);(n-k)$

Derajat bebas pembilang =  $k-1 = 3-1 = 2$

Derajat bebas penyebut =  $n-k-1 = 69-2-1 = 67$

F tabel = 3.314

Dengan f hitung yang didapat 8.991 dengan signifikansi 0.000 dan f tabel yang didapat adalah 3.314 dan dapat disimpulkan bahwa f hitung ( $8.991 > 3.314$ ) dan tingkat signifikansi  $0.000 < 0,05$  yang memiliki arti H1 diterima yaitu *Digital Literacy* dan *Digital Capability* secara simultan atau bersamaan berpengaruh terhadap *Personal Innovativeness*.

G. Hasil Koefisien Determinasi

Pengujian koefisien determinasi dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independent terhadap variabel dependen yaitu *digital literacy* dan *digital capability* terhadap *personal innovativeness* yang dimana nilai koefisien determinasinya dapat dilihat pada gambar 4.13 dibawah ini:

Tabel 3.7 Hasil Uji Koefisien Determinasi

**Model Summary<sup>b</sup>**

| Model | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1     | .463 <sup>a</sup> | .414     | .409              | 5.34238                    |

a. Predictors: (Constant), DigitalCapability, DigitalLiteracy

Sumber: Olahan penulis (2022)

Dapat dilihat pada tabel 3.7 bahwa R2 yang didapat adalah 0.414 lalu nilai tersebut akan dihitung dengan rumus dibawah ini untuk mendapatkan nilai koefisien determinasi:

$$Kd = R^2 \times 100\%$$

$$Kd = 0.414 \times 100\%$$

$$Kd = 41.4\%$$

Dari hasil perhitungan tersebut didapatkan nilai koefisien determinasi sebesar 41.4% yang dapat disimpulkan bahwa *digital literacy* dan *digital capability* berpengaruh terhadap *personal innovativeness* sebesar 41.4% sedangkan 58.6% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian ini.

H. Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linear berganda bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel independent terhadap variabel dependen secara serentak bersamaan yang dimana pada penelitian ini variabel independennya adalah *Digital Literacy* (X1) dan *Digital Capability* (X2) terhadap variabel dependen yaitu *Personal Innovativeness* (Y1).

Tabel 3.8 Hasil Uji Regresi Linear Berganda

|       |                   | Coefficients <sup>a</sup>   |            |                           |       |      |
|-------|-------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
| Model |                   | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | t     | Sig. |
|       |                   | B                           | Std. Error | Beta                      |       |      |
| 1     | (Constant)        | .126                        | 9.580      |                           | 2.926 | .005 |
|       | DigitalLiteracy   | .133                        | .175       | .088                      | 2.763 | .448 |
|       | DigitalCapability | .648                        | .176       | .426                      | 3.685 | .000 |

a. Dependent Variable: PersonalInnovativeness

Sumber: Olahan penulis (2022)

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan dapat dilihat hasilnya pada tabel 3.8 diatas dan diketahui bahwa persamaan regresi linear berganda pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$Y = \alpha + b_1x_1 + b_2x_2$$

$$Y = (0.126) + 0.133X_1 + 0.648X_2$$

Telah diketahui bahwa nilai konstanta dari persamaan yang telah dihitung adalah 0,126 yang menjelaskan bahwa nilai konstanta atau keadaan disaat variabel dependen *Personal Innovativeness* dipengaruhi oleh variabel independent *Digital Literacy* dan *Digital Capability*.

Variabel *Digital Literacy* (X1) memiliki hasil nilai koefisien regresi positif yaitu 0.133 yang dapat disimpulkan bahwa variabel *Digital Literacy* memiliki pengaruh positif terhadap *Personal Innovativeness* yang berarti bahwa di setiap kenaikan 1 satuan variabel *Digital Literacy* maka dapat mempengaruhi *Personal Innovativeness* sebesar 0.133.

Variabel *Digital Capability* (X2) memiliki hasil nilai koefisien regresi positif yaitu 0.648 yang dapat disimpulkan bahwa variabel *Digital Literacy* memiliki pengaruh positif terhadap *Personal Innovativeness* yang berarti bahwa di setiap kenaikan 1 satuan variabel *Digital Literacy* maka dapat mempengaruhi *Personal Innovativeness* sebesar 0.648. Maka dari itu variabel *Digital Capability* memiliki pengaruh positif yang lebih besar terhadap *Personal Innovativeness* yaitu 0.648 dibandingkan dengan *Digital Literacy* yang hanya memiliki nilai koefisien regresi positif sebesar 0.133.

#### I. Hasil Pembahasan

Hasil pengujian uji t dapat dinyatakan bahwa variabel *digital literacy* memiliki t hitung sebesar (2.763) > (1.997) t tabel dan nilai signifikan (0.448) < (0,05). Maka H1 ditolak yang artinya *digital literacy* tidak memiliki pengaruh terhadap *personal innovativeness*. Sedangkan variabel *digital capability* memiliki t hitung sebesar (3.685) > (1.997) t tabel dan nilai signifikan (0.000) < (0,05). Maka H1 diterima yang artinya *digital capability* memiliki pengaruh terhadap *personal innovativeness* Berdasarkan hasil uji simultan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa f hitung (8.991) > f tabel (3.314) dan tingkat signifikansi 0.000 < 0,05 yang memiliki arti H1 diterima yaitu *Digital Literacy* dan *Digital Capability* secara simultan atau bersamaan berpengaruh terhadap *Personal Innovativeness* pada karyawan PT. Telkom Witel Solo.

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa nilai R sebesar 0.463 sedangkan R square 0.414 atau sebesar 41.4% yang berarti *digital literacy* dan *digital capability* berpengaruh terhadap *personal innovativeness* sebesar 41.4%. Sedangkan 58.6% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian ini. Kemudian untuk hasil uji regresi linear berganda yang telah dilakukan menunjukkan bahwa nilai konstanta dari persamaan yang telah dihitung adalah 0,126 yang menjelaskan bahwa nilai konstanta atau keadaan disaat variabel dependen *Personal Innovativeness* dipengaruhi oleh variabel independent *Digital Literacy* dan *Digital Capability*.

Variabel *Digital Literacy* (X1) memiliki hasil nilai koefisien regresi positif yaitu 0.133 yang dapat disimpulkan bahwa variabel *Digital Literacy* memiliki pengaruh positif terhadap *Personal Innovativeness* yang berarti bahwa di setiap kenaikan 1 satuan variabel *Digital Literacy* maka dapat mempengaruhi *Personal Innovativeness* sebesar 0.133. Variabel *Digital Capability* (X2) memiliki hasil nilai koefisien regresi positif yaitu 0.648 yang dapat disimpulkan bahwa variabel *Digital Literacy* memiliki pengaruh positif terhadap *Personal Innovativeness* yang berarti bahwa di setiap kenaikan 1 satuan variabel *Digital Literacy* maka dapat mempengaruhi *Personal Innovativeness* sebesar 0.648. Maka dari itu variabel *Digital Capability* memiliki pengaruh positif yang lebih besar terhadap *Personal Innovativeness* yaitu 0.648 dibandingkan dengan *Digital Literacy* yang hanya memiliki nilai koefisien regresi positif sebesar 0.133.

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana tingkat *Digital Literacy*, *Digital Capability*, dan *Personal Innovativeness* pada karyawan PT. Telkom Witel Solo. Kemudian untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara *Digital Literacy* dan *Digital Capability* terhadap *Personal Innovativeness*. Pada penelitian ini, dilakukan pengolahan data, uji hipotesis, dan melakukan analisis data

dari jumlah sampel yang berjumlah sebanyak 69 responden yang merupakan karyawan PT. Telkom Witel Solo, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- A. Tingkat *Digital Literacy* karyawan PT. Telkom Witel Solo tergolong dalam kategori baik dengan mendapatkan presentase sebesar 82.6%, hasil ini diperoleh berdasarkan hasil tanggapan responden tentang *Digital Literacy*. Hal ini dapat disimpulkan bahwa karyawan PT. Telkom Witel Solo sudah memiliki kemampuan atau keterampilan yang cukup baik untuk menggunakan dan memahami informasi dari berbagai sumber digital yang disajikan melalui teknologi digital.
- B. Tingkat *Digital Capability* karyawan PT. Telkom Witel Solo tergolong dalam kategori sangat baik dengan mendapatkan presentase sebesar 88.4%, hasil ini diperoleh berdasarkan hasil tanggapan responden tentang *Digital Capability*. Hal ini dapat disimpulkan bahwa karyawan PT. Telkom Witel Solo sudah memiliki keterampilan, bakat, dan keahlian yang sangat baik dalam mengelola teknologi digital untuk menciptakan produk baru dan proses dan menanggapi perubahan keadaan pasar.
- C. Tingkat *Personal Innovativeness* karyawan PT. Telkom Witel Solo tergolong dalam kategori baik dengan mendapatkan presentase sebesar 90.6%, hasil ini diperoleh berdasarkan hasil tanggapan responden tentang *Personal Innovativeness*. Hal ini dapat disimpulkan bahwa karyawan PT. Telkom Witel Solo mampu untuk mengembangkan, mengadopsi atau menerapkan suatu inovasi dengan baik dan memiliki ketertarikan untuk melakukan hal baru, konsep baru, dan membuat produk atau jasa yang baru.
- D. Hasil yang diperoleh berdasarkan uji t menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh signifikan dari *Digital Literacy* terhadap *Personal Innovativeness* pada karyawan PT. Telkom Witel Solo.
- E. Hasil yang diperoleh berdasarkan uji t menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari *Digital Capability* terhadap *Personal Innovativeness* pada karyawan PT. Telkom Witel Solo.
- F. Hasil yang diperoleh berdasarkan uji F menyatakan bahwa terdapat pengaruh simultan dan signifikan dari *Digital Literacy* dan *Digital Capability* terhadap *Personal Innovativeness* pada karyawan PT. Telkom Witel Solo.

#### REFERENSI

- Abbas, Q., Hussain, S., dan Rassol, S. (2019). *Digital Literacy Effect on the Academic Performance of Students at Higher Education Level in Pakistan*. *Global Social Sciences Review*, 4(1), 154-165. [https://doi.org/10.31703/gssr.2019\(IV-I\).14](https://doi.org/10.31703/gssr.2019(IV-I).14)
- Belshaw, D. A. J. (2011). *What is "digital literacy?"*. Department of Education at Durham University: tidak diterbitkan.
- <https://cohive.space/blogs/bisnis/revolusi-industri/>
- Chan, A. J., Hooi, L. W., & Ngui, K. S. (2021). Do digital literacies matter in employee engagement in digitalised workplace? *Journal of Asia Business Studies*, 15(3), 523–540. <https://doi.org/10.1108/JABS-08-2020-0318>
- Ghozali, Imam. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Güngör, B. N., dan Kurtipek, S. (2020). *Examining the effect of individual innovation level of students of sports sciences faculty on digital literacy with structural equation model*. *International Journal of Human Sciences*, 17(2). 756-767. <https://doi.org/10.14687/jhs.v17i2.6021>
- Indrawati. (2015). *Metode Penelitian Manajemen dan Bisnis: Konvergensi Teknologi Komunikasi dan Informasi*. Bandung: Refika Aditama
- Junior, J. C. F., Macada, A. C., Brinkhues, R., dan Montesdioca, G. (2016). *Digital Capabilities as Driver to Digital Business Performance*. Makalah pada Konvensi Twenty-second Americas Conference, San Diego.
- Juwita, I. *Pengaruh Penguasaan Skills 4.0 terhadap Kesiapan Menghadapi Revolusi Industri 4.0 menggunakan Perilaku Inovasi Individu Sebagai Mediator (Studi Kasus Mahasiswa Universitas Andalas)*. Scholar Unand: tidak diterbitkan.
- Khin, S., dan Ho, T. C. F. (2020). *Digital technology, digital capability and organizational performance: A mediating role of digital innovation*. *International Journal of Innovation Science*, 11(2), 177-195. <https://doi.org/10.1108/IJIS-08-2018-0083>

- Kristiani, K. (2018). Pengaruh Kepemimpinan dan Keinovatifan Terhadap Kinerja Perusahaan pada PT. Pelayaran Nasional Bahtera Bestari Shipping. *Jurnal Manajemen Bisnis dan Kewirausahaan*
- Lu, J., Yao, J. E., dan Yu, C. S. (2005). *Personal innovativeness, social influences and adoption of wireless Internet services via mobile technology*. *The Journal of Strategic Information Systems*, 14(3), 245-268. <https://doi.org/10.1016/j.jsis.2005.07.003>
- Nasrullah, R., Aditya, W., Satya, T. I., Nento, M. N., Hanifah, N., Miftahussururi, Akbari, Q. S. (2017). *Materi Pendukung Literasi Digital*. Gerakan Literasi Nasional: Jakarta
- Neolaka, A. (2014). *Metode Penelitian dan Statistik*. Bandung: PT. Remaja Rosdayaksa Offset.
- Nofrita, R. (2020). *Pengaruh Digital Talent Terhadap Perilaku Inovasi Individu Menggunakan Skills Revolusi Industri 4.0 Sebagai Mediator (Studi Kasus Mahasiswa Universitas Andalas)*. <https://doi.org/10.25077/josi.v19.n2.p133-143.2020>
- Nurjanah, E., Rusman, A., dan Yanto, A. (2017). *Hubungan Literasi Digital Dengan Kualitaspenggunaan-Resources*. *Lentera Pustaka*, 3(2), 117-140. <https://doi.org/10.14710/lenpust.v3i2.16737>
- Pratiwi, N., dan Pritanova, N. (2017). *Pengaruh Literasi Digital terhadap Psikologis Anak dan Remaja*. *Semantik*, 6(1), 11-24. <https://doi.org/10.22460/semantik.v6i1.p11-24>
- Priyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Taman Sidoarjo: Zifatama.
- Radjab, E., & Jam'an, A. (2017). *Metode Penelitian Bisnis*. Makassar: Lembaga Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Riduwan, & Kuncoro, E. A. (2017). *Cara Menggunakan dan Memakai Path Analysis (Analisis Jalur)*. Bandung: Alfabeta.
- Sekaran, U., dan Bougie, R. (2016). *Research Methods for Business: A Skill-Building Approach*. United Kingdom: Wiley
- Silalahi, U. (2015). *Metode Penelitian Sosial Kuantitatif*. 2015: PT Refika Aditama.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujarweni, V. W. (2015). *Metodologi Penelitian Bisnis & Ekonomi*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Stauffer, D. (2016). Personal innovativeness as a predictor of entrepreneurial value creation. *International Journal of Innovation Science*, 8(1), 4–26. <https://doi.org/10.1108/ijis-03-2016-001>  
[https://www.telkom.co.id/sites/about-telkom/id\\_ID/page/profil-dan-riwayat-singkat-22](https://www.telkom.co.id/sites/about-telkom/id_ID/page/profil-dan-riwayat-singkat-22)
- Wibisono, D. (2013). *Panduan Penyusunan Skripsi, Tesis & Disertasi*. Yogyakarta: Andi