



Universitas Katolik Parahyangan
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi Administrasi Bisnis Program Sarjana

Terakreditasi Unggul

SK BAN –PT NO: 1598/SK/BAN-PT/AK-ISK/S/III/2022

Pengaruh Literasi Digital terhadap Perilaku Kerja Inovatif
Pada Perusahaan Usumin Indonesia

Skripsi

Oleh

Vian Yudha Christanto

6081901100

Bandung

2023



Universitas Katolik Parahyangan
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi Administrasi Bisnis Program Sarjana

Terakreditasi Unggul

SK BAN –PT NO: 1598/SK/BAN-PT/AK-ISK/S/III/2022

Pengaruh Literasi Digital terhadap Perilaku Kerja Inovatif
Pada Perusahaan Usumin Indonesia

Skripsi

Oleh

Vian Yudha Christanto

6081901100

Pembimbing

Dr. Agus Gunawan, S.Sos., B.App.Com., MBA., M.Phil.

Bandung

2023

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Jurusan Administrasi Bisnis
Program Studi Administrasi Bisnis Program Sarjana




Tanda Pengesahan Skripsi

Nama : Vian Yudha Christanto
Nomor Pokok : 6081901100
Judul : Pengaruh Literasi Digital terhadap Perilaku Kerja Inovatif Pada Perusahaan Usumin Indonesia


Telah diuji dalam Ujian Sidang jenjang Sarjana
Pada Selasa, 11 Juli 2023
Dan dinyatakan **LULUS**

Tim Penguji


Ketua sidang merangkap anggota

Dr. Rulyusa Pratiko, S.AB., M.S.E. : 

Sekretaris

Dr. Agus Gunawan, S.Sos., B.App.Com., MBA., M.Phil : 

Anggota

Daniel Hermawan, S.AB., M.Si., MBA : 

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dr. Pius Sugeng Prasetyo, M.Si

Format penulisan pernyataan

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Vian Yudha Christanto
NPM : 6081901100
Program Studi : Ilmu Administrasi Bisnis
Judul : Pengaruh Literasi Digital terhadap Perilaku Kerja Inovatif Pada Perusahaan Usumin Indonesia

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya tulis ilmiah sendiri dan bukanlah merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik oleh pihak lain. Adapun karya atau pendapat lain yang dikutip, ditulis sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah yang berlaku. Selain itu, pengumpulan dan penggunaan data di penelitian ini telah diketahui dan seijin dari pihak yang menjadi sumber data.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan bersedia menerima konsekuensi apapun sesuai aturan yang berlaku apabila dikemudian hari diketahui bahwa pernyataan ini tidak benar.

Bandung, 22 Juni 2023



Vian Yudha Christanto

ABSTRAK

Nama : Vian Yudha Christanto

NPM : 6081901100

Judul : Pengaruh Literasi Digital terhadap Perilaku Kerja Inovatif Pada Perusahaan Usumin Indonesia

Kemajuan teknologi membuat persaingan yang semakin banyak dalam dunia bisnis. Sebagai pelaku bisnis, harus memikirkan strategi bersaing agar dapat bertahan dalam pasar. Salah satu strategi bersaing adalah melakukan inovasi secara terus menerus. Inovasi akan muncul dari ide kreativitas seorang pegawai dan pelaku bisnis sehingga, perusahaan menuntut pegawai untuk memiliki keterampilan perilaku kerja yang inovatif. Perilaku kerja inovatif akan meningkat dengan dukungan perusahaan dalam menyediakan sarana dan prasarana teknologi. Perusahaan Usumin Indonesia yang dijadikan sebagai objek penelitian adalah perusahaan yang bergerak pada bidang FnB. Perusahaan Usumin Indonesia menyediakan fasilitas teknologi untuk mendukung pegawai dalam meningkatkan inovasi yang dihasilkan. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh adanya literasi digital terhadap perilaku kerja inovatif pada perusahaan Usumin Indonesia.

Penelitian ini menggunakan penyebaran kuesioner kepada seluruh pegawai Usumin Indonesia yang berjumlah 31 responden. Data yang diperoleh telah lolos uji validitas, reliabilitas dan asumsi klasik sehingga dapat diuji dengan menggunakan teknik regresi linear sederhana. Teknik regresi linear sederhana bertujuan untuk melihat pengaruh variabel literasi digital terhadap variabel perilaku kerja inovatif.

Dari hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa literasi digital memiliki pengaruh terhadap perilaku kerja inovatif. Pada variabel literasi digital terdapat 1 indikator dengan kategori nilai sangat baik dan 1 indikator dengan kategori cukup. Sedangkan variabel perilaku kerja inovatif memiliki 2 indikator yang memiliki kategori nilai sangat baik. Hasil temuan menyarankan agar perusahaan mengadakan seminar secara rutin sehingga seluruh pegawai memiliki pengetahuan yang sama dan dapat menghasilkan inovasi bagi perusahaan.

Kata kunci: Strategi Bersaing, Literasi Digital, Perilaku Kerja Inovatif, Perusahaan FnB

ABSTRACT

Nama : Vian Yudha Christanto

NPM : 6081901100

Judul : *The Effect of Digital Literacy on Innovative Work Behavior at Usumin Indonesia*

Technological advancements has a huge effect on the competitiveness in the business world. As a business person, you must think of a competitive strategy in order to survive in the market. One of the competitive strategies is to innovate continuously. Innovation will arise from the idea of creativity of an employee and business person so the company requires employees to have innovative work behavior skills. Innovative work behavior will increase with the support of the company in providing technological facilities and infrastructure. The Usumin Indonesia company that is used as the object of research is a company engaged in the FnB sector. The Usumin Indonesia company provides technological facilities to support employees in increasing the innovation produced. This study aims to see the effect of digital literacy on innovative work behavior at the Usumin Indonesia company.

This study used a questionnaire distribution to all Usumin Indonesia employees totaling 31 respondents. The data obtained has passed the validity, reliability and classical assumption tests so that it can be tested using simple linear regression techniques. The simple linear regression technique aims to see the effect of digital literacy variables on innovative work behavior variables.

The results obtained show that digital literacy has an influence on innovative work behavior. In the digital literacy variable, there has 1 indicator with a very good value category and 1 indicator with a sufficient category. While the innovative work behavior variable have 2 indicators that have excellent value categories. The findings suggest that companies should conduct seminars regularly so that all employees have the same knowledge and can produce innovations for the company.

Keywords: Competitive Strategy, Digital Literacy, Innovative Work Behavior, FnB Company

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat pertolongan dan penyertaan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Literasi Digital terhadap Perilaku Kerja Inovatif Pada Perusahaan Usumin Indonesia”. Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Administrasi Bisnis di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Katolik Parahyangan.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis mengalami berbagai hambatan baik dari luar maupun dari dalam diri penulis. Namun berkat dukungan dari berbagai pihak, akhirnya penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah membantu penelitian ini kepada:

1. Kedua orang tua penulis yang selalu memberikan segala dukungan kepada penulis baik secara emosional dan finansial selama penulis berkuliah di Universitas Katolik Parahyangan hingga mampu menyelesaikan studi S1.
2. Kedua kakak kandung dari penulis yang selalu memberikan dukungan kepada penulis dalam berkuliah di Universitas Katolik Parahyangan dan dalam penyusunan skripsi hingga mampu menyelesaikan studi S1.
3. Yth. Bapak Dr. Pius Sugeng Prasetyo, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Katolik Parahyangan.

4. Yth. Ibu Shelvi, S.AB., MM. selaku Ketua Program Studi Ilmu Administrasi Bisnis pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Katolik Parahyangan.
5. Yth. Bapak Agus Gunawan, S.Sos.,B.App.Com., MBA.,M.Phil. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, dukungan, dan doa dengan sabar selama penulis menyusun skripsi hingga selesai dengan baik.
6. Yth. Bapak Yoke Pribadi Kornarius, S.AB., M.Si. yang telah turut membantu membimbing penulis dalam memberikan arahan, waktu, tenaga, dan ilmu yang sangat berharga dan berguna bagi keberlangsungan penelitian ini selama penulis menyusun skripsi hingga selesai dengan baik.
7. Yth. Ibu Angela Caroline, S.AB., MM. yang telah turut membantu membimbing penulis dalam memberikan arahan, waktu, tenaga, dan ilmu yang sangat berharga dan berguna bagi keberlangsungan penelitian ini selama penulis menyusun skripsi hingga selesai dengan baik.
8. Seluruh dosen di Universitas Katolik Parahyangan Bandung yang telah memberikan ilmu, wawasan dan pengalaman yang berharga kepada penulis.
9. Perusahaan Usumin Indoensia selaku objek penelitian yang telah mengizinkan penulis untuk meneliti objek dengan sangat terbuka sehingga membantu peneliti dalam kelancaran pembuatan skripsi.

10. Bapak Joni selaku manajer dalam Perusahaan Usumin Indonesia yang telah memberikan banyak informasi dan pengetahuan kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi.
11. Seluruh anggota grup “Toxic Friendship” selaku sahabat dan teman seperjuangan penulis yang telah senantiasa dengan sabar memberikan dukungan, doa, serta menjadi pendengar yang baik selama penulis menyelesaikan studi S1.
12. Gary Alvian, Wilson Japut, Evan Elbert Zaluchi, Agustino, Louis Adam, Lazuardi Ghorga, Anggi Arthur Sitompul, Yeremia Anggiat Valentino selaku sahabat penulis yang telah mendukung dan membantu penulis selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi.
13. Nabila Salsabila dan Salsabila Putri selaku sahabat penulis yang telah senantiasa memberikan dukungan dan doa selama penulis menyusun skripsi.
14. Teman-teman angkatan 2019 jurusan Ilmu Administrasi Bisnis dan seluruh pihak lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam bentuk apapun sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis sangat menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan ketidaksempurnaan karena keterbatasan yang dimiliki oleh penulis. Maka dari itu, penulis memohon maaf atas segala kekurangan yang ada dan mengharapkan adanya kritik dan saran yang berguna bagi penulis dan seluruh pihak yang terkait.

Bandung, 22 Juni 2023

A square box containing a handwritten signature in black ink. The signature is stylized and appears to be 'Vian Yudha Christanto'.

Vian Yudha Christanto

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Profil Perusahaan	5
BAB II.....	9
KERANGKA PEMIKIRAN DAN METODOLOGI.....	9
2.1 Literasi Digital	9
2.1.1 Definisi Literasi.....	9
2.1.2 Definisi Literasi Digital	9
2.2 Perilaku Kerja Inovatif.....	11

2.2.1	Pengertian Inovatif.....	11
2.2.2	Pengertian Perilaku Kerja Inovatif.....	12
2.3	Pengaruh Literasi Digital terhadap Perilaku Kerja Inovatif.....	14
2.4	Metodologi.....	16
2.4.1	Model Penelitian.....	16
2.4.2	Jenis Penelitian.....	16
2.4.3	Metode Penelitian.....	17
2.4.4	Operasionalisasi Variabel.....	18
2.4.5	Teknik Pengumpulan dan Proses Pengumpulan Data.....	23
2.5	Teknik Analisis Data.....	25
BAB III		30
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		30
3.1	Hasil Penelitian.....	30
3.1.1	Karakteristik Responden.....	30
3.1.2	Distribusi Frekuensi.....	33
3.1.3	Uji Validitas.....	42
3.1.4	Uji Reliabilitas.....	44
3.1.5	Uji Normalitas.....	46
3.1.6	Uji Heteroskedastisitas.....	47
3.1.7	Uji Linearitas.....	47

3.1.8	Uji Regresi Linear Sederhana	49
3.1.9	Uji Hipotesis	50
3.1.10	Uji Koefisien Determinasi.....	51
3.2	Diskusi dan Pembahasan.....	52
3.2.1	Pengaruh Literasi Digital terhadap Perilaku Kerja Inovatif di Usumin Indonesia	52
BAB IV		67
KESIMPULAN dan IMPLIKASI.....		67
4.1	Kesimpulan	67
4.2	Implikasi Manajerial	69
DAFTAR PUSTAKA		70
LAMPIRAN.....		77

DAFTAR TABEL

Tabel 1 - Operasional variabel literasi digital	18
Tabel 2 - Operasional Variabel Perilaku Kerja Inovatif.....	22
Tabel 3 - Jenis Kelamin Responden.....	30
Tabel 4 - Tahun Lahir Responden.....	31
Tabel 5 - Pendidikan terakhir responden.....	31
Tabel 6 - Jabatan responden.....	32
Tabel 7 - Tahun mulai bekerja	32
Tabel 8 - Kategori skala penelitian	33
Tabel 9 - Distribusi Frekuensi Literasi Digital.....	34
Tabel 10 - Kategori per indikator LD	36
Tabel 11 - Distribusi frekuensi perilaku kerja inovatif	37
Tabel 12 - Kategori 3 indikator	40
Tabel 13 - Kategori 2 indikator	41
Tabel 14 - Kategori per indikator Perilaku Kerja Inovatif	42
Tabel 15 - Uji Validitas LD	43
Tabel 16 - Uji Validitas Perilaku Kerja Inovatif	43
Tabel 17 - Tingkat Reliabilitas Data	45
Tabel 18 - Statistika Reliabilitas LD	45
Tabel 19 - Statistika Reliabilitas Perilaku Kerja Invoatif.....	45
Tabel 20 - Hasil Uji Normalitas	46
Tabel 21 - Hasil Uji Heteroskedastisitas	47
Tabel 22 - Hasil Uji Linearitas.....	48

Tabel 23 - Hasil Uji Regresi Linear Sederhana	49
Tabel 24 - Hasil Uji Hipotesis.....	50
Tabel 25 - Hasil Uji Koefisien Determinasi.....	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Logo Perusahaan Usumin Indonesia	6
Gambar 2 - Contoh Menu Pada perusahaan.....	8
Gambar 3 - Tampilan POS MOKA.....	55
Gambar 4 - Konten Kuis Pada Instagram Usumin	56
Gambar 5 - Konten Video Singkat Pada Instagram	57
Gambar 6 - Tampilan Google Jamboard.....	58
Gambar 7 - Contoh Produk Usumin Tani	65
Gambar 8 - Contoh Konten Usumin Tani	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	77
Lampiran 2	81
Lampiran 3	86
Lampiran 4	91

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini berkembang sangat pesat dan cepat. Kehadiran teknologi dapat membantu sebuah perusahaan untuk terus melakukan inovasi karena pentingnya inovasi bagi keberlanjutan dalam dunia bisnis. Sebuah inovasi akan muncul dari kreativitas pegawai dan pelaku usaha. Hal ini membuat pegawai berperan aktif dalam penciptaan inovasi yang dapat menunjang keberhasilan bagi perusahaan.

Keberhasilan suatu perusahaan tercermin dari kontribusi setiap pegawai. Perusahaan yang memberikan kebebasan kepada setiap pegawai dalam mengeksplorasi ide akan membuat pegawai lebih percaya diri untuk mengungkapkan pendapatnya. Hal ini membantu pegawai memunculkan ide-ide yang kreatif tanpa adanya halangan atau batasan. Menurut de Conto et al. (2016), menjadi pelaku usaha harus memiliki kemampuan berpikir kreatif dan inovatif untuk berhasil dalam persaingan bisnis. Inovasi merupakan proses teknologis, manajerial dan sosial, dimana gagasan atau konsep baru diperkenalkan di perusahaan untuk pertama kalinya (Quinn et al., 1996). Fokus utama inovasi adalah penciptaan ide baru yang dapat diterjemahkan ke dalam produk atau proses baru. Adapun tujuan dari proses inovasi adalah menciptakan dan mendistribusikan nilai konsumen yang lebih baik (Hartini, 2012). Inovasi yang dihasilkan dari pegawai muncul melalui perilaku kerja inovatif, termasuk kebijakan

organisasi yaitu melalui penyediaan teknologi yang dapat mendukung efisiensi pegawai untuk menemukan ide.

Pegawai didorong untuk berani berinovasi dan mengambil resiko dalam bekerja, hal ini secara tidak langsung menuntut pegawai untuk kreatif dan inovatif ketika dapat menemukan hal yang baru. Dalam hal tersebut, pemimpin bertujuan untuk mendukung semua ide pegawai untuk dapat diimplementasikan. Terdapat faktor pendukung atas keberhasilan inovasi menurut Rogers (2003) mengemukakan bahwa inovasi dapat didukung oleh beberapa faktor antara lain: adanya mentor yang kompeten dan kreatif, kondisi lingkungan yang harmonis, dan tersedianya sarana dan prasarana. Dalam sebuah perusahaan, kebutuhan akan literasi digital adalah pegawai mampu menganalisis, memahami, dan memanfaatkan teknologi yang telah disediakan perusahaan untuk memperoleh informasi. Sehingga pegawai dapat membantu memecahkan masalah dan mendukung perusahaan untuk mengambil keputusan.

Setelah perusahaan mendukung teknologi yang sudah disediakan, pegawai dapat meningkatkan inovasi yang dihasilkan dengan memiliki keterampilan di bidang digital. Peran digital dalam perusahaan merupakan salah satu strategi yang sangat penting untuk digunakan dan disesuaikan dengan kebutuhan digital dalam perusahaan. Saat ini, perusahaan membutuhkan pegawai yang memiliki kemampuan literasi digital sebagai salah satu sumber informasi. Pegawai dengan kemampuan literasi digital yang baik berusaha menemukan, memilih, memahami, mengkomunikasikan, dan menyampaikan informasi atau gagasan di ruang digital. Dengan kemampuan tersebut, akan membuka kesempatan kepada pegawai untuk memiliki keterampilan berpikir, berkomunikasi, berkarya, hingga pada akhirnya menghasilkan suatu ide yang inovatif.

Menurut penelitian Eshet (2004) literasi digital merupakan kemampuan untuk menggunakan berbagai sumber digital secara efektif sehingga dapat membantu pegawai dalam membentuk cara berpikirnya. Literasi digital dapat berguna untuk membantu meningkatkan kinerja karyawan dan meningkatkan produktivitas karena pegawai dapat menggunakan teknologi dan alat digital sehingga kinerja dapat lebih efektif dan efisien.

Literasi digital juga memungkinkan karyawan untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dalam sebuah perusahaan atau organisasi sehingga dapat meningkatkan hasil kerja yang lebih baik. Selain itu, dapat membantu pegawai untuk memecahkan sebuah masalah dengan memanfaatkan teknologi. Seperti yang dilakukan oleh perusahaan Usumin Indonesia, penggunaan internet dan media sosial pada pegawai membantu perusahaan untuk mencari informasi guna melakukan pengembangan inovasi. Pegawai juga dapat memanfaatkan teknologi yang dapat membantu untuk mempermudah pekerjaan. Perusahaan Usumin menggunakan bantuan aplikasi *Google Jamboard* yang dapat membantu pegawai untuk melakukan *brainstorming* secara kelompok guna memecahkan suatu masalah. *Google Jamboard* adalah sebuah fitur yang dikeluarkan oleh *Google* dalam bentuk papan tulis secara digital yang memfasilitasi pengguna untuk komunikasi, kolaborasi, dan interaksi dengan konsep waktu sebenarnya atau *real time* (Ching, 2021).

Selain itu, perusahaan menggunakan bantuan *Point of Sale* dengan aplikasi MOKA. Hal ini dapat memudahkan pegawai untuk memecahkan sebuah masalah dalam operasional dan keuangan. MOKA adalah sebuah perangkat lunak berbentuk aplikasi yang dapat membantu pengerjaan kasir secara digital. MOKA dilengkapi dengan sistem *point of sale* (POS) multi platform berbasis *cloud* yang membantu untuk mengelola

bisnis dan memperluas akses untuk menjangkau lebih banyak pelanggan. Sedangkan *point of sale* (POS) adalah sebuah sistem yang dibuat untuk membantu perusahaan dalam hal transaksi penjualan, retur pembelian, pendataan barang dan pelaporan transaksi. Hal ini dapat membantu perusahaan untuk mengambil keputusan secara strategik karena dapat dilakukan secara cepat dan tepat dengan mengacu pada *database* perusahaan (Sugihartono et al., 2015). Hal tersebut yang membantu perusahaan Usumin Indonesia dalam memecahkan sebuah masalah.

Usumin Indonesia merupakan sebuah bisnis yang bergerak di bidang *Food and Beverages* (FnB). Untuk sebuah perusahaan Usumin Indonesia fokus pada bisnis FnB minuman kekinian. Hal ini dapat dibuktikan dari menu-menu minuman yang disajikan oleh perusahaan dengan menyajikan varian rasa yang mengikuti tren terkini. Perusahaan Usumin Indonesia juga membuktikan bahwa dengan penggunaan internet dan media sosial pada pegawai dapat membantu perusahaan untuk mencari informasi guna melakukan pengembangan inovasi. Usumin didirikan sejak tahun 2019 selalu berkembang secara konsisten dan melakukan inovasi-inovasi untuk bertahan dalam pasar. Dalam rangka mendorong inovasi pegawai, Usumin menyediakan teknologi untuk mempermudah operasional perusahaan, sehingga pegawai dapat fokus dalam berinovasi. Selain itu, pegawai harus memiliki kemampuan dalam menganalisis, menggunakan, dan mengintegrasikan informasi dan teknologi digital, atau literasi digital yang baik. Beberapa inovasi-inovasi yang sudah diterapkan oleh Usumin seperti, konten dalam instagram, informasi-informasi dalam website, dan Usumin Tani, merupakan inovasi pegawai yang didukung oleh literasi digital pegawai.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini hendak mengkonfirmasi pengaruh dari literasi digital terhadap perilaku kerja inovatif, dalam konteks perusahaan FnB. Maka dari itu judul penelitian ini adalah “*Pengaruh Literasi Digital Terhadap Perilaku Kerja Inovatif Pada Perusahaan Usumin Indonesia*”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka peneliti akan membahas tentang pengaruh literasi digital terhadap perilaku kerja inovatif pada perusahaan Usumin Indonesia. Dengan identifikasi masalah yaitu:

- Seberapa besar pengaruh literasi digital terhadap perilaku kerja inovatif di perusahaan Usumin Indonesia?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang dijelaskan sebelumnya, maka penelitian ini memiliki tujuan penelitian sebagai berikut:

- Mengukur seberapa besar pengaruh literasi digital terhadap perilaku kerja inovatif di perusahaan Usumin Indonesia.

1.4 Profil Perusahaan

Usumin Indonesia didirikan pada Tahun 2019, sejak awal sudah berada pada bidang bisnis FnB. Usumin Indonesia adalah sebuah perusahaan dibawah naungan PT Permata Boga Sejahtera. Metode bisnis yang dilakukan oleh Usumin Indonesia adalah metode franchise. Mudahnya, franchise merupakan metode bisnis yang mendirikan usaha menggunakan merek dagang usaha lain namun pihak pewaralaba harus membayar biaya awal secara berkelanjutan. Usumin Indonesia perusahaan yang

menjual produk minuman berbasis buah alpukat sebagai bahan baku utama. Bisnis ini didirikan oleh Ilyasa Remsa Primera sebagai *Founder and Chief Executive Officer* dengan rekannya Hidlir Resal Salas sebagai *Chief Bussines Development* dan Sivamela Wijaya sebagai *Human Capital and General Affair*. Saat ini Usumin Indonesia memiliki total karyawan sebanyak 31 pegawai dengan *outlet* sebanyak 7 di Bandung dengan kantor pusat yang berada di Jl. Dr Djunjuran Dalam No. 30b Padjajaran, Cicendo Bandung yang menjadi objek penelitian dalam penelitian ini.



Gambar 1.1 Logo Perusahaan Usumin Indonesia

Sumber: Manajer Usumin

Usumin Indonesia merupakan sebuah minuman lokal yang berfokus pada penyajian dengan berbagai variasi rasa dengan bahan utamanya alpukat. Gambar diatas adalah logo dari Usumin Indonesia yang menggambarkan buah alpukat dengan penjelasan dibawah logo untuk mempertegas produk yang disajikannya. Usumin Indonesia menciptakan berbagai resep yang dibuat dengan alpukat pilihan terbaik dan segar, serta menawarkan harga yang terjangkau bagi seluruh kalangan dan memberikan pengalaman terbaik untuk mendapatkan kepuasan pelanggan. Adapun misi dari perusahaan yaitu:

- Membangun rasa profesional dan kepercayaan diri dari alpukat kocok.
- Memadukan konsep alpukat sebagai buah yang sehat dengan racikan modern agar dapat menjangkau semua kalangan.

Usumin Indonesia hadir dengan berbagai jenis varian rasa yang ditawarkan. Produk-produk yang disajikan harus melewati tahap *Riset and Development* sehingga rasa-rasa yang tersedia dapat diterima oleh masyarakat. Terdapat beberapa varian rasa yang mengikuti tren yang sedang terjadi saat ini seperti varian rasa milo, oreo, choco nutella. Adapun varian rasa yang memadukan antara buah alpukat dengan buah yang lain seperti buah durian dan buah nangka hingga varian rasa baru dengan buah kurma. Berikut gambar-gambar minuman Usumin dengan berbagai varian rasa.





Gambar 2 - Contoh Menu Pada perusahaan

Sumber: Manajer Usumin Indonesia