

## BAB V

### KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dari penelitian, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Gambaran pemilik UMKM *fashion* di Kota Bandung mengenai *innovation speed* dapat dilihat dari dimensi yang terdiri dari *faster than schedule*, *faster than past projects*, dan *faster than competitor* yang berada pada kategori cepat. Hal ini menunjukkan bahwa *innovation speed* sudah cepat namun masih perlu ditingkatkan. Dimensi *faster than competitor* merupakan dimensi yang paling tinggi sedangkan dimensi *faster than past projects* memiliki penilaian paling rendah.

Gambaran pemilik UMKM *fashion* di Kota Bandung mengenai *creative destruction* dapat dilihat dari dimensi yang terdiri dari *competency-based* dan *market-based* yang berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa *creative destruction* sudah tinggi namun masih perlu ditingkatkan. Dimensi *competency-based* merupakan dimensi yang paling tinggi sedangkan dimensi *market-based* memiliki penilaian paling rendah.

Gambaran pemilik UMKM *fashion* di Kota Bandung mengenai keunggulan kompetitif dapat dilihat dari dimensi yang terdiri dari *valuabel*, *rarity*, *imitability*, dan *organization* yang berada pada kategori cepat. Hal ini menunjukkan bahwa keunggulan kompetitif sudah tinggi namun masih perlu ditingkatkan. Dimensi *organization* merupakan dimensi yang paling tinggi sedangkan dimensi *valuable* memiliki penilaian paling rendah.

2. Berdasarkan hasil penelitian, *innovation speed* yang terdiri dari dimensi *faster than schedule*, *faster than past project*, dan *faster than competitor* berpengaruh **positif** dan **signifikan** terhadap keunggulan kompetitif.

3. Berdasarkan hasil penelitian, *creative destruction* yang terdiri dari dimensi *competency-based* dan *market-based* berpengaruh **positif** dan **signifikan** terhadap keunggulan kompetitif.
4. Pengaruh langsung *innovation speed* terhadap keunggulan kompetitif berada pada kategori **rendah**, namun jika *innovation speed* melalui *creative destruction* terlebih dahulu (pengaruh tidak langsung) maka variabel *innovation speed* tetap rendah namun nilainya lebih tinggi sehingga untuk meningkatkan keunggulan kompetitif **dapat** menggunakan variabel *innovation speed* yang melalui variabel *creative destruction*. Namun, jika ingin meningkatkan keunggulan kompetitif menggunakan variabel *creative destruction* disarankan untuk tidak melalui *innovation speed* karena pengaruhnya yang awalnya **sedang** akan diturunkan menjadi **sangat rendah**.

## 5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, penulis merekomendasikan beberapa hal mengenai pengaruh *innovation speed* dan *creative destruction* terhadap keunggulan kompetitif yaitu sebagai berikut:

1. *Innovation speed* pada UMKM *fashion* di Kota Bandung meskipun berada pada kategori yang cepat, namun tetap perlu ditingkatkan. Pada dimensi *faster than schedule* melalui indikator *time-goal clarity* dan *project goals*. Dimensi *faster than past projects* dapat melalui indikator *business strategy* dan *market*. Sedangkan pada dimensi *faster than competition* dapat ditingkatkan melalui indikator *product champion* dan *strong leadership*. UMKM *Fashion* Kota Bandung dapat lebih meningkatkan dimensi *faster than past projects* secara intensif melalui penggunaan teknologi sehingga perusahaan dapat lebih cepat untuk mengerjakan proyek dalam satu waktu serta menggunakan strategi perusahaan yang lebih sesuai dengan keadaan pasar dengan cara melihat kebutuhan yang ada di pasar, meningkatkan pengetahuan perusahaan, serta mempercepat komersialisasi pasar.
2. *Creative destruction* pada UMKM *fashion* di Kota Bandung walaupun sudah berada pada kategori tinggi tetap harus ditingkatkan. Pada dimensi *competency-based* dapat melalui indikator *compete enhancing* dan *competete*

*destroying* sementara pada dimensi *market-based* dapat melalui indikator *sustaining innovation* dan *disruptive innovation*. UMKM *Fashion* Kota Bandung dapat lebih meningkatkan dimensi *market-based* secara intensif melalui memperkuat kemasan produk, memberikan pelayanan terbaik, menjaga jaringan usaha, menjaga nilai produk di pasar, serta beradaptasi dengan teknologi baru.

3. Keunggulan kompetitif pada UMKM *fashion* di Kota Bandung berada pada kategori yang cukup tinggi, hal ini harus lebih ditingkatkan melalui dimensi *valuable* dengan indikator *product differentiation* dan *capital financing*, dimensi *rarity* dengan indikator *raw materials* dan *resources*. Dimensi *imitability* dengan indikator *brand* dan *marketing*, serta dimensi *organization* melalui indikator *firm's culture* dan *firm's performance*. UMKM *Fashion* di Kota Bandung dapat lebih meningkatkan dimensi *valuable* secara intensif melalui menambah keunikan produk, menggunakan desain yang khas, menciptakan fitur pada produk, mengelola modal usaha, dan menambah modal usaha.
4. Berdasarkan hasil penelitian yang memberikan pengaruh positif antara *innovation speed* dan *creative destruction* terhadap keunggulan kompetitif yang memiliki korelasi yang cukup tinggi, penulis memberikan rekomendasi bagi UMKM untuk memperhatikan aspek yang terdapat pada *innovation speed* dan *creative destruction* sehingga keunggulan kompetitif usaha dapat terus ditingkatkan serta pada Dinas Koperasi dan UMKM di Kota Bandung untuk memberikan pelatihan dan pendidikan terkait *innovation speed*, *creative destruction*, serta keunggulan kompetitif pada para pengusaha *fashion* di Kota Bandung.
5. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diolah, menurut para responden, antara *innovation speed* dan *creative destruction* tidak dapat digabungkan antara yang satu dengan yang lainnya karena jika digabungkan keduanya akan saling melemahkan pengaruh pada keunggulan kompetitif. Berdasarkan teori, kreativitas akan bermakna jika telah tercipta sebuah inovasi. Namun berdasarkan penelitian ini, penggabungan antara keduanya memberikan pengaruh yang sangat rendah sehingga saling melemahkan satu sama lainnya.

Oleh karena itu, berdasarkan hasil penelitian ini yang harus dipisahkan adalah *speed* dengan *destruction* karena kreativitas dan inovasi sendiri adalah sebuah proses yang tidak dapat dipisahkan.

6. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk meningkatkan *innovation speed* agar dapat meningkatkan keunggulan kompetitif. Setelah UMKM mampu menerapkan *creative destruction* dengan baik dalam usahanya, berdasarkan teori selain menggunakan variabel *innovation speed*, perusahaan dapat menggunakan variabel *organizational and business innovation* yang terdiri dari *innovation quality*, *innovation speed*, serta *innovation quantity*. Oleh karena itu, penulis merekomendasikan untuk penelitian selanjutnya menggunakan variabel ***organizational and business innovation***.
7. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diolah, menurut para responden, antara *innovation speed* dan *creative destruction* tidak dapat digabungkan antara yang satu dengan yang lainnya karena jika digabungkan keduanya akan saling melemahkan pengaruh pada keunggulan kompetitif. Berdasarkan teori, kreativitas akan bermakna jika telah tercipta sebuah inovasi. Namun berdasarkan penelitian ini, penggabungan antara keduanya memberikan pengaruh yang sangat rendah sehingga saling melemahkan satu sama lainnya. Oleh karena itu, berdasarkan hasil penelitian ini yang harus dipisahkan adalah *speed* dengan *destruction* karena kreativitas dan inovasi sendiri adalah sebuah proses yang tidak dapat dipisahkan.