

**PENGARUH *PRODUCT INNOVATION*, *PRODUCT QUALITY* DAN *BRAND IMAGE* TERHADAP  
*CUSTOMER LOYALTY* DENGAN *COMPETITIVE ADVANTAGE* SEBAGAI VARIABEL  
INTERVENING DI PT. WIJAYA INDONESIA MAKMUR BICYCLE INDUSTRIES GRESIK**

**Ruth Natalia Soemali 1; Diah Dharmayanti, S.E., M.Si., Ph.D 1\***

Program Manajemen Pemasaran, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: m36412019@john.petra.ac.id; diah\_dharmayanti@yahoo.com

\*Korespondensi penulis

**Abstrak** : Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa pengaruh dari *Product Innovation* (*relative advantage, campability, complexity, observability* dan *trialability*), *Product Quality* (*performance, features, reliability, conformance to standart, durability, serviceability* dan *aesthetics*) dan *Brand Image* (*brand strength, brand favorable* dan *brand uniqueness*) terhadap *Customer Loyalty* (*Make regular repeat purchases, Purchases across product and services line, Refers others* dan *Demonstrates immunity to the pull of the competition*), dengan pertimbangan faktor *Competitive Advantage* (*price, quality, variety, distribution* dan *innovation*). Penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada 100 responden yang pemilik sepeda merek Wimcycle lebih dari satu unit. Jenis penelitian kausal dengan analisa menggunakan teknik kuantitatif metode *path analysis*.

Kata Kunci : *Product Innovation, Product Quality, Brand Image, Competitive Advantage, Customer Loyalty*

**Abstract** : This research is conducted to analyze the effect from product innovation (*relative advantage, campability, complexity, observability* dan *trialability*), product quality (*performance, features, reliability, conformance to standart, durability, serviceability* dan *aesthetics*) and brand image (*brand strength, brand favorable* dan *brand uniqueness*) to customer loyalty (*make regular repeat purchases, purchases across product and services line, refers others* and *demonstrates immunity to the pull of the competition*), with consideration factors of competitive advantage (*price, quality, variety, distribution* and *innovation*). The research was conducted with questionnaire to one hundred respondent. The respondent criteria is parents who has more than one Wimcycle bicycle. Type of this research is causal research with quantitative analysis using path analysis technique.

Keywords : *Product Innovation, Product Quality, Brand Image, Competitive Advantage, Customer Loyalty*

## PENDAHULUAN

Indonesia memiliki banyak penduduk dan tingginya angka kelahiran dimana tiap tahunnya mengalami peningkatan. Melihat data yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik mengenai Proyeksi Penduduk Indonesia pada pengelompokan umur dan jenis kelamin. Tercatat angka kelahiran pada kelompok usia 0-4 tahun di tahun 2010 tercatat sebesar 23.454.400 jiwa. Kemudian di tahun 2015 angka kelahiran mengalami peningkatan menjadi 24.065.500 jiwa. (<https://www.pbs.go.id/>).

Peningkatan kelahiran ini diharapkan menjadi dampak positif pada peningkatan perekonomian dan taraf hidup. Badan Statistika selalu melakukan pengamatan di tiap triwulannya mengenai pendapatan dan tingkat ekonomi penduduk. Tingkat kesejahteraan semakin meningkat dengan pengukuran yang dapat dilihat pada pendapatan dan konsumsi masyarakat. Tercatat pada Badan Statistika mengenai Indeks Tendensi Konsumen (ITK) dari tahun 2015 selama

dua triwulan mengalami peningkatan dari 100,87 menjadi 105,22 yang dipengaruhi peningkatan pada pendapatan, pengaruh kecil inflasi terhadap tingkat konsumen dan peningkatan tingkat konsumsi (<https://www.bps.go.id/>). Peningkatan pendapatan ini berpengaruh pada kualitas hidup, perilaku dan pemikiran masyarakat.

Peningkatan intelektual pada masyarakat tentunya berpengaruh pada perilaku. Banyak keluarga yang memiliki anak usia 3-6 tahun berharap anaknya memiliki proses tumbuh kembang dengan optimal. Dalam tumbuh kembang anak di usia 3-4 tahun terdapat perkembangan motorik yaitu perkembangan fisik anak. Pada proses pertumbuhan di usia ini, anak dapat diberikan pelatihan khusus dengan berlatih duduk, menendang, berlari dan bersepeda ([www.parenting.co.id](http://www.parenting.co.id), 15/06/2015). Tidak sedikit orang tua senang jika memberikan yang terbaik dan melihat anaknya senang. Orang tua yang ingin memberikan sepeda terbaik pasti mendengarkan pilihan dari anaknya. Seiring berjalannya waktu menjadikan perubahan perilaku dan pemikiran

konsumen akan fungsi dan kualitas dari produk. Orang tua di zaman ini lebih selektif dalam memilih produk sepeda untuk anaknya. Konsumen yang sadar akan pentingnya kualitas produk akan rela membayar lebih.

Diketahui merek lokal Indonesia yang berkiprah di segmen anak adalah Wimcycle, Polygon, United Bike dan Family. PT Wijaya Indonesia Makmur Bicycle Industries memiliki keunggulan pada produk-produk sepeda berkualitas. Saat ini banyak orang yang mengenal akan produk sepeda dengan merek Wimcycle sebagai pemain produk sepeda pada segmen anak-anak, hal demikian menjadikan kekuatan bersaing perusahaan. Berdasarkan data yang diperoleh dari Top Brand award dinyatakan bahwa merek Wimcycle menjadi merek unggulan pada produk sepeda anak-anak, tersaji pada table berikut (:

Tabel 1, Top Brand Award Kids 2012

Merek	TBI	TOP
Wim Cycle	39,6%	TOP
Polygon	23,3%	TOP
United Bike	14,1%	TOP
Family	12,4%	

Sumber : www.topbrand-award.com

Berawal dengan membidik pasar potensial di segmen anak-anak dimampukan menjadi sesuatu yang berkelanjutan. Perusahaan yang memiliki keunggulan bersaing yang berkelanjutan dinyatakan dengan menjaga kualitas produknya. Kualitas terlihat pada peforma ketahanan produk dan juga harga yang ditawarkan. Wimcycle membidik konsumen segmen anak-anak dengan konsumen pada keluarga kelas menengah hingga kelas atas. Wimcycle dan produknya memiliki ketahanan dimampukan menciptakan citra merek positif dimata orang tuanya. Penciptaan citra merek tersebut dimampukan menjadi keunggulan kompetitif sehingga orang tua tersebut dapat melakukan pembelian berulang. Pembelian berulang yang diharapkan bukan berarti membeli pada produk yang sama tetapi pada pemilihan produk melalui merek yang terdapat di benak konsumen.

Pentingnya *Innovation* yang dilaksanakan oleh perusahaan, berupa aktivitas pabrik, pemasaran, produk dan potensial pasar dapat mempengaruhi konsumen pada kepuasan dan pembentukan persepsi (Liu *et al.*, 2014). *Product innovation* penting dalam menyampaikan secara langsung tujuan perusahaan kepada konsumen (Reguia, 2014). Dinamika pada persaingan menjadikan perusahaan harus mampu untuk membuat strategi dan bertindak pada kesempatan yang ada. Inovasi dan pengontrolan pada kualitas produk barang diharapkan mampu menghadapi persaingan dari kompetitor yang bisa dikatakan sebagai keunggulan kompetitif.

Pada kategori bisnis sepeda yang menjadi fokus terciptanya keunggulan bukan hanya orientasi pada konsumen melainkan bagaimana peforma perusahaan bertindak cepat dalam menciptakan keunggulan dari sisi pesaing, pelanggan, pendatang baru dan ketidakpastian lingkungan (Bateman dan Snell, 2014). Dengan kualitas dan inovasi produk yang selalu ditingkatkan serta pencitraan merek yang positif dimampukan menjadi daya saing dari produk sejenisnya (Altuntas *et al.*, 2014). Keunggulan bersaing yang terbentuk dari produk dan merek yang kuat dimampukan menjadi pengaruh pada keputusan pembelian konsumen yang dinyatakan dengan pembelian ulang dan pembelian atas dasar rekomendasi kerabat (Huang dan Huddleston, 2009). *Customer loyalty* adalah definisi dari tingkah laku dan perilaku konsumen terhadap merek dan produk yang dinyatakan pada pembelian ulang, getok tulat positif dan mau merekomendasikan tentang merek kepada orang lain (Noyan dan Simsek, 2014).

Keseluruhan hal tersebut di atas menjadi daya tarik tersendiri bagi peneliti untuk meneliti mengenai pengaruh *product innovation* dan *product quality* yang dilakukan oleh Wimcycle yang menciptakan *brand image* dan dengan *competitive advantage* yang akan membentuk *customer loyalty*.

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah yang didapat dari penelitian ini:

1. Apakah *Product Innovation* memiliki pengaruh terhadap *Brand Image* pada sepeda Wimcycle?
2. Apakah *Product Quality* memiliki pengaruh terhadap *Brand Image* pada sepeda Wimcycle?
3. Apakah *Brand Image* memiliki pengaruh terhadap *Competitive Advantage* pada sepeda Wimcycle?
4. Apakah *Product Innovation* memiliki pengaruh terhadap *Competitive Advantage* pada sepeda Wimcycle?
5. Apakah *Product Quality* memiliki pengaruh terhadap *Competitive Advantage* pada sepeda Wimcycle?
6. Apakah *Competitive Advantage* memiliki pengaruh terhadap *Customer Loyalty* pada sepeda Wimcycle?

## KAJIAN PUSTAKA

### *Product*

Produk perlu diperhatikan dan selalu diperbaharui. bisnis yang bergerak pada industri pabrikan yang menghasilkan produk barang diperlukannya inovasi yang berkelanjutan dengan tujuan menawarkan produk yang sesuai keinginan dan kebutuhan pasar (Mital *et al.*, 2008). Pada perencanaan strategi produk perlu adanya

kemampuan organisasi untuk terus belajar, kemampuan untuk menjalin hubungan baik dan kemampuan untuk mempertahankan kualitas. Kapabilitas berbicara tentang cara menciptakan nilai yang berbeda kepada konsumen serta menjaga keunggulan kompetitif dari pesaing.

### **Product Innovation**

*Product Innovation* merupakan suatu pengenalan produk baru dari hasil inovasi perusahaan kemudian dilakukannya pengukuran untuk melihat adaptasi dan pertimbangan konsumen. Pengukuran pada *product innovation* yang digunakan dengan 5 dimensi (Rogers, 1995), yaitu:

1. *Rerative advantage*, dipersepsikan bahwa ide baru mampu menjadi suatu hal yang lebih baik. Pengukuran ini dilakukan dengan melihat faktor ekonomi, kebanggaan sosial, kenyamanan dan kepuasan.
2. *Compatibility*, dipersepsikan bahwa inovasi yang dilakukan tetap konsisten dengan melihat nilai-nilai yang ada, pengalaman dahulu dan kebutuhan.
3. *Complexity*, dipersepsikan bahwa inovasi yang dilakukan sulit untuk dipahami dan digunakan.
4. *Trialability*, dipersepsikan bahwa pada tingkatan percobaan dari inovasi baru dan diberikan dalam jumlah yang terbatas.
5. *Observability*, dipersepsikan pada tingkatan dimana hasil inovasi dapat diadopsi.

### **Product Quality**

Menurut (Bateman dan Snell, 2014) mendefinisikan, "kualitas (*quality*) adalah kesempurnaan produk." Kualitas dari produk dianggap penting karena konsumen menuntut kualitas tinggi dari produk dan jasa yang ditawarkan. Standar yang ditentukan oleh perusahaan diperoleh dari inspeksi dan data statistik yang menguji pada dimensi kualitas produk dan jasa.

Kualitas dari produk barang dapat diukur pada dimensi (Garvin, 1988):

1. *Performance* : Hubungan dari performa produk pada saat digunakan oleh konsumen sesuai dengan standar yang ditetapkan oleh perusahaan.
2. *Features* : Kesesuaian antara spesifik produk dengan target pasar yang dituju dan bagaimana keunggulan produk yang ditawarkan berbeda dengan kompetitornya.
3. *Reliability* : Pada bagian ini produk dimampukan untuk dapat tahan uji pada saat pemakaiannya.
4. *Conformance to standart* : Pada produk terdapat gap antara inovasi dan kualitas. Pada pembuatan produk baru diharapkan mampu

memiliki standart yang tersampaikan antara perusahaan dengan keinginan pasar untuk produk tersebut.

5. *Durability* : Produk baru yang diciptakan dan dipasarkan diharapkan mampu memiliki daya tahan selama pemakaian.
6. *Serviceability* : penyaluran produk yang ditangani oleh staff pelayanan pada pengukuran kecepatan, keramahan dan kopetensi.
7. *Aesthetics* : terdiri dari penampilan produk yang berhubungan dengan panca indra (rasa, aroma, suara dan sebagainya).

### **Brand Image**

Brand Image dinyatakan sebagai persepsi (Aaker, 1996) dijelaskan. Posisi merek dan strategi bisnis yang ada pada merek diharap mampu menciptakan citra merek. Merek berbicara pada persepsi yang tercipta pada konsumen.

Konsep *brand image* diartikan bahwa penciptaan sebuah citra merek positif yang diambil dari program pemasaran memiliki kaitan yang kuat, menguntungkan dan unik di dalam kesatuan ingatan merek (Keller, 2008),. Ditemukan pengukuran pada *Brand Image* dengan 3 dimensi, yaitu (Keller, 2008):

1. *Brand strength* adalah kemampuan konsumen untuk mengingat merek yang terbentuk dari perolehan informasi produk dan pengetahuan akan merek yang di dapat konsumen. Pemahaman merek yang didapat konsumen berasal dari *brand attributes* dan *brand benefits*. *Brand attributes* berbicara pada fitur dari karakteristik produk barang atau jasa. *Brand benefits* berbicara pada nilai dan pemahaman yang didapat konsmen dari produk barang atau jasa.
2. *Brand favorable* adalah dimana konsumen percaya bahwa atribut dari merek memiliki keuntungan pada pemenuhan keinginan dan kebutuhan konsumen. Kandungan yang terdapat yaitu pada suatu yang diinginkan (*desirable*) dari konsumen dan penyampaian (*delivered*) melalui produk atau program pemasaran. *Desirable* dinyatakan pada dimensi relevan (*relevant*), khusus (*distinctive*), dan kepercayaan (*believable*) konsumen.
3. *Brand uniqueness* adalah penciptaan merek yang berbeda dibanding merek lain. Apabila memasuki pasar dengan lingkungan yang ketat persaingan maka perlu menciptakan merek yang unik dan berbeda sehingga dimampukan dapat bertahan dari situasi yang dihadapi.

### **Competitive Advantage**

Pada era saat ini perusahaan dimampukan untuk memahami kesuksesan perusahaan baik dengan cara tradisional, berbasis internet ataupun

keduanya (Bateman dan Snell, 2014). Bertahan di dalam persaingan menuntut manajer untuk mampu menciptakan dan mendapatkan keunggulan bersaing yang lebih unggul dibanding pesaing.

Penelitian mengenai *Competitive advantage* di Eropa dari sisi pemasaran akan suatu produk dinyatakan pada 5 elemen, yaitu *price, quality, variety, distribution* dan *innovation* (Golob dan Podnar, 2007), dijelaskan:

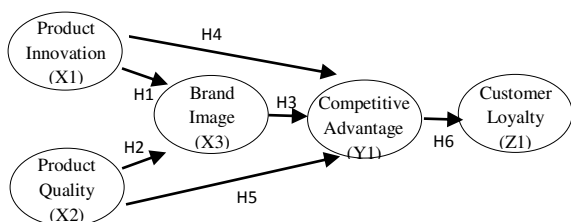
1. *Price* adalah bagaimana penentuan strategi harga atas orientasi oleh perusahaan (*profit-oriented, cost-oriented, sales-oriented, dan competition oriented*) dan persepsi pada pertimbangan konsumen mengenai pengorbanan yang dilakukan.
2. *Quality* adalah suatu komponen penting pada penentuan strategi dan memenangkan keunggulan kompetitif.
3. *Variety* adalah bagaimana perusahaan melakukan keragaman guna memenuhi harapan konsumen, interaksi dengan konsumen dan menangani persaingan.
4. *Distribution* adalah bagaimana kemudahan dan kecepatan pengiriman produk sehingga dapat sampai kepada target market.
5. *Innovation* adalah bagaimana perusahaan dapat berinovasi mengikuti perkembangan jaman dan globalisasi. Inovasi dapat dilakukan dengan pengembangan produk, inovasi di dalam proses produksi dan teknologi.

### Customer Loyalty

Definisi menurut (Griffin, 2005) pengukuran akan kesetiaan pelanggan dibentuk dari kepuasan namun dari kepuasan merupakan cerminan dari sikap (*attitude*) sedangkan kesetiaan lebih terlihat pada perilaku (*behavior*) pembeli. Perilaku yang loyal ditunjukkan dengan beberapa tindakan, yaitu:

1. *Make regular repeat purchases*, adalah melakukan pembelian berulang secara teratur.
2. *Purchases across product and services line*, adalah membeli antar lini produk dan jasa.
3. *Refers to others*, adalah merefrensikan kepada orang lain.
4. *Demonstrates immunity to the pull of the competition*, adalah kekebalan terhadap tarikan dari pesaing.

### Kerangka Konseptual



**Gambar 1. Kerangka Konseptual**

### Hipotesa

- H1: Diduga adanya pengaruh *Product Innovation* terhadap *Brand Image*
- H2: Diduga adanya pengaruh *Product Quality* terhadap *Brand Image*
- H3: Diduga adanya pengaruh *Brand Image* terhadap *Competitive Advantage*
- H4: Diduga adanya pengaruh *Product Innovation* terhadap *Competitive Advantage*
- H5: Diduga adanya pengaruh *Product Quality* terhadap *Competitive Advantage*
- H6: Diduga adanya pengaruh *Competitive Advantage* terhadap *Customer Loyalty*

### METODE PENELITIAN

#### Jenis Penelitian

Jenis penelitian yaitu kausal kuantitatif atau penelitian sebab-akibat dengan survey kuesioner terstruktur. Riset sebab-akibat adalah desain riset yang dilakukan pada penentuan hubungan sebab-akibat dimana kajian tentang sebab-akibat dilakukan dengan bentuk eksperimen (Mhalotra, 2010).

#### Populasi dan Sampel

Populasi dari penelitian ini yaitu masyarakat yang pernah menggunakan dan memiliki produk sepeda dengan merek Wimcycle lebih dari 1 unit yang berdomisili di kota Surabaya. Sampel dalam penelitian ini adalah 110 responden.

#### Teknik Pengambilan Sampel

Pada penelitian ini dari jenis *non-probability sample* yang diggunakan adalah *Convinient sampling*. Penarikan sampel berdasarkan pertimbangan dari peneliti ditentukan pada elemen-elemen populasi yang dipilih sebagai sampel oleh peneliti, Sehingga penarikan sampel yang dilakukan sesuai dengan persyaratan yang menjadi pertimbangan dari periset (Malhotra, 2010).

#### Definisi Operasional Variable

Definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 5 variabel, yaitu:

##### Product Innovation (X1)

Variabel Independen pertama yaitu *Product Innovation*. *Product innovation* adalah suatu inovasi yang dilakukan pada sepeda anak

Wimcycle yang telah ada dengan mengubah desain atau menciptakan produk baru yang belum ada

*Product Innovation* memiliki 5 dimensi yang dapat diukur yaitu :

1. *Relative advantage*, diartikan bahwa Wimcycle menciptakan produk inovasi yang dapat menjadi suatu keuntungan yang dirasakan oleh konsumen pada harga, status sosial dan kenyamanan.
2. *Compability*, diartikan bahwa Wimcycle selalu menciptakan produk inovasi dengan desain-desain baru yang memiliki ketetapan kualitas dan sesuai dengan harapan konsumen (anak-anak) dan komsumer (orang tua).
3. *Complexity*, diartikan bahwa inovasi produk yang dilakukan Wimcycle mudah untuk digunakan.
4. *Trialability*, diartikan bahwa produk inovasi yang baru dapat digunakan anak-anak dengan mudah dan telah diuji coba.
5. *Observability*, diartikan sejauh mana inovasi Wimcycle mudah dikenali dan di adopsi oleh anak-anak.

*Product Quality (X2)*

Variabel Independen kedua yaitu *Product Quality*. *Product quality* adalah terciptanya persepsi konsumen akan kualitas produk yang ditawarkan perusahaan.

*Product Quality* memiliki 7 dimensi yang dapat diukur yaitu :

1. *Performance*, yaitu kinerja dari sepeda anak Wimcycle saat digunakan sesuai dengan standar yang ditetapkan.
2. *Features*, yaitu atribut dari sepeda anak Wimcycle yang ditawarkan kepada target pasar dan susah ditiru pesaing.
3. *Reliability*, yaitu produk yang berkualitas memiliki ketahanan dalam periode waktu yang ditentukan, dengan artian sepeda anak Wimcycle tidak cepat rusak.
4. *Conformance to standart*, yaitu produk memiliki kualitas sesuai dengan standar yang ditetapkan.
5. *Durability*, sepeda anak Wimcycle adalah produk yang berkualitas memiliki daya uji yang unggul saat pemakaian dalam keadaan wajar maupun tidak wajar.
6. *Serviceability*, yaitu kualitas jasa yang terdapat pada layanan keluhan konsumen. yang kopetensi, tanggap dan ramah.
7. *Aesthetics*, yaitu kualitas produk yang berhubungan dengan panca indra (rasa, aroma, suara dan visual).

*Brand Image (X3)*

*Brand Image*, yaitu persepsi yang terbentuk dari benak konsumen karena melihat dari nilai yang terkandung pada produk, komunikasi, merek dan integrasi pemasaran perusahaan.

*Brand Image* memiliki 3 dimensi yang dapat diukur yaitu :

1. *Brand strength* adalah kekuatan dari merek Wimcycle di benak konsumen dimana merek tersebut terbentuk dari informasi tentang produk dan pengetahuan merek yang di dapat konsumen.
2. *Brand favorable* adalah merek dapat memberikan kepercayaan kepada konsumen dengan memberikan keuntungan, keinginan dan kebutuhan konsumen.
3. *Brand uniqueness* adalah penciptaan merek dari Wimcycle yang berbeda dibanding merek lain sehingga mudah diingat oleh konsumen.

*Competitive Advantage (Y1)*

*Competitive advantage* adalah cara memenangkan persaingan pasar dengan melihat celah kompetitor dan lingkungan (ekonomi, social, politik), dengan peforma yang lebih baik dan dengan kemampuan melihat peluang lebih cepat sehingga kelemahan dapat menjadi kekuatan untuk menghadapi persaingan dan menciptakan persepsi pada konsumen.

*Customer Loyalty (Z1)*

*Customer loyalty*, yaitu pelanggan yang setia dilihat dari perilaku yang ditunjukkan. Perilaku yang ditunjukkan yaitu:

1. *Make regular repeat purchases*,
2. *Purchases across product and services line*
3. *Refers to others*
4. *Demonstrates immunity to the pull of the competition*

**Teknik Analisa Data**

Peneliti menggunakan analisis PLS-SEM yang diterapkan didalam penelitian ini, yang tahap-tahap-nya adalah:

1. Dilakukan tahap evaluasi *reliability* yang terbagi menjadi dua tahap, yaitu evaluasi *indicator reliability*, dan evaluasi *internal consistency reliability*.
2. Kemudian dilakukan evaluasi validitas data dengan menggunakan *convergent validity* dan *discriminant validity*.
3. Dilakukan uji *path coefficient* dan *coefficient of determination*.
4. Dilakukan uji *T-statistics* dengan analisa *Bootstrapping* untuk menguji hipotesis.

**ANALISA DAN PEMBAHASAN**

*Outer Model*

*Composite Reliability*

**Tabel 2. Uji Internal Consistency Reliable**

Variabel	Composite Reliability	Keterangan
Product Innovation	0.964306	Reliable
Product Quality	0.982567	Reliable
Brand Image	0.952558	Reliable
Competitive Advantage	0.957979	Reliable
Customer Loyalty	0.938889	Reliable

Tabel 2 menunjukkan bahwa keseluruhan variabel laten dalam penelitian memiliki nilai *composite reliability* diatas 0,6, sehingga dapat disimpulkan bahwa keseluruhan variabel memiliki level *internal consistency reliability* yang tinggi.

*Convergent Validity*

**Tabel 3. Uji Convergent Validity**

Variabel	AVE	Keterangan
Product Innovation	0.643902	Valid
Product Quality	0.729010	Valid
Brand Image	0.691051	Valid
Competitive Advantage	0.603933	Valid
Customer Loyalty	0.561972	Valid

Untuk memeriksa nilai *convergent validity*, di-perlukan evaluasi *Average Variance Extracted* (AVE) setiap variabel laten. Nilai AVE harus lebih besar dari angka 0,5 untuk dapat memastikan bahwa tiap variabel memiliki parameter *convergent validity* yang layak digunakan. Tabel 3 mendemonstrasikan bahwa keseluruhan variabel yang digunakan pada penelitian ini memiliki *convergent validity* yang layak.

*Discriminant Validity*

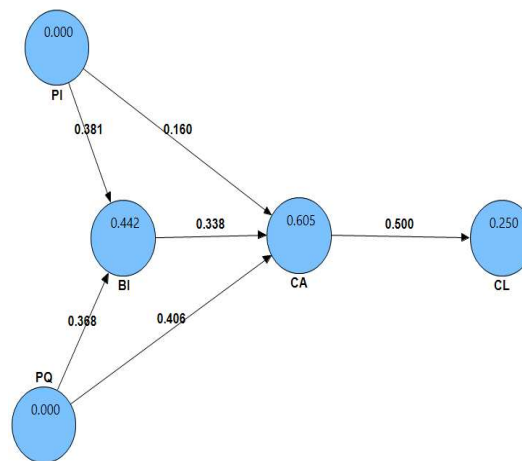
**Tabel 4. Uji Discriminant Validity**

	Product Innovation	Product Quality	Brand Image	Competitive Advantage	Customer Loyalty
Product Innovation	<b>0.802435</b>				
Product Quality	0.576001	<b>0.853820</b>			
Brand Image	0.593240	0.587387	<b>0.831294</b>		
Competitive Advantage	0.594657	0.696788	0.671448	<b>0.777131</b>	
Customer Loyalty	0.445531	0.410283	0.351256	0.499739	<b>0.749648</b>

Melalui tabel 4 dapat dilihat bahwa akar pangkat AVE variabel *product innovation*, *product quality*, *brand image* dan *customer loyalty* memiliki hasil yang valid. Melalui hasil tersebut dilihat juga hubungan antar variable yang sebagian besar bersifat valid.

*Path Coefficient dan R-Square*

Evaluasi *path coefficient* digunakan untuk menunjukkan seberapa kuat efek atau pengaruh variabel independen kepada variabel dependen. Sedangkan *coefficient determination* digunakan untuk mengukur seberapa banyak variabel endogen dipengaruhi oleh variabel lainnya. Didalam penelitian, nilai R<sup>2</sup> diatas 0,75 keatas dikategorikan substansial, 0,50 – 0,75 artinya sedang, dan 0,25 – 0,50 artinya lemah.



**Gambar 2. Path Coefficient dan R-Square**

Gambar 2 menunjukkan bahwa nilai *path coefficient* masing-masing variabel adalah sebagai berikut:

1. *Path coefficient* antara *Product Innovation* terhadap *Brand Image* sebesar 0,381.
2. *Path coefficient* antara *Product Quality* terhadap *Brand Image* sebesar 0,368.
3. *Path coefficient* antara *Brand Image* terhadap *Competitive Advantage* sebesar 0,338.
4. *Path coefficient* antara *Product Innovation* terhadap *Competitive Advantage* sebesar 0,160.
5. *Path coefficient* antara *Product Quality* terhadap *Competitive Advantage* sebesar 0,406.
6. *Path coefficient* antara *Competitive Advantage* terhadap *Customer Loyalty* sebesar 0,500.

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap *path coefficient* yang dihasilkan oleh masing-masing jalur, maka dapat disimpulkan bahwa *Product Innovation* memberikan pengaruh besar kepada *Brand Image*. Selanjutnya, *Product Quality* merupakan variabel yang memiliki pengaruh yang terbesar terhadap *Competitive Advantage* . Selain itu, temuan lainnya adalah bahwa *Competitive Advantage* memiliki pengaruh yang paling besar untuk mendorong *Customer Loyalty*.

Pada Gambar 2, membuktikan bahwa variabel *Brand Image* dijelaskan oleh variabel *Product Innovation*, *Product Quality* dan *Brand Image* dengan nilai varian sebesar 0,605 atau 60,5% menjadi pengaruh yang paling besar dalam penelitian ini. Artinya, sebanyak 39,5% lainnya dijelaskan oleh variabel lain diluar penelitian.

**T-Statistics dan Uji Hipotesis**

Nilai *T-statistics* diperoleh dari prosedur *bootstrapping*, yang digunakan untuk menarik kesimpulan pada uji hipotesis. Nilai *T-statistics* dengan level signifikansi 5% menjelaskan bahwa *inner model* akan signifikan jika nilai *T-statistics* lebih besar dari 1,96.

**Tabel 5. T-Statistics**

	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	Standard Error (STERR)	T Statistic (O/STERR)
Product Innovation → Brand Image	0.381466	0.381396	0.085015	0.085015	4.487042
Product Quality → Brand Image	0.367662	0.363967	0.101047	0.101047	3.638522
Brand Image → Competitive Advantage	0.337835	0.332504	0.099085	0.099085	3.409556
Product Innovation → Competitive Advantage	0.160413	0.164944	0.085015	0.085015	1.838610
Product Quality → Competitive Advantage	0.410532	0.413079	0.107922	0.107922	3.761512
Competitive Advantage → Customer Loyalty	0.499739	0.508826	0.057989	0.057989	8.617881

Pada tabel 4 dapat diartikan bahwa nilai *original sample* (O) adalah nilai *path coefficient* yang menunjukkan kekuatan pengaruh dari satu *latent variable* ke satu *latent variable* lainnya. Sedangkan nilai pada kolom *sample mean* (M) menunjukkan nilai tengah dari *path coefficient*. Sedangkan *standard deviation* (STDEV) dan *standard error* (STERR), menunjukkan nilai simpang dan error pada sampel mean. Nilai *T statistics* untuk melihat nilai *T* hitung yang akan digunakan untuk pengujian hipotesis.

*T-statistics* pada pengaruh *product innovation* terhadap *brand image* menunjukkan angka 4.487042, artinya *product innovation* berpengaruh signifikan terhadap *brand image*. *T-statistics* pada pengaruh *product quality* terhadap *brand image* menunjukkan angka 3.638522, artinya *product quality* berpengaruh signifikan terhadap *brand image*. *T-statistics* pada pengaruh *product innovation* terhadap *competitive advantage* menunjukkan angka 1.838610, artinya *product innovation* tidak berpengaruh signifikan terhadap *competitive advantage*. *T-statistics* pada pengaruh *product quality* terhadap *competitive advantage* menunjukkan angka 3.761512, artinya *product quality* berpengaruh signifikan terhadap *competitive advantage*. *T-statistics* pada pengaruh *brand image* terhadap *competitive advantage* menunjukkan angka 3.409556, artinya *brand image* berpengaruh signifikan terhadap *competitive advantage*. *T-statistics* pada pengaruh *competitive advantage* terhadap *customer loyalty* menunjukkan angka 8.617881, artinya *competitive advantage* berpengaruh signifikan terhadap *customer loyalty*. Berikut adalah hasil penarikan kesimpulan dari uji hipotesis.

**Tabel 5. Uji Hipotesis**

Hipotesis	Keterangan	T-statistics
-----------	------------	--------------

H1	Terdapat pengaruh signifikan dari <i>Product Innovation</i> terhadap <i>Brand Image</i>	4.487042
H2	Terdapat pengaruh signifikan dari <i>Product Quality</i> terhadap <i>Brand Image</i>	3.638522
H3	Terdapat pengaruh signifikan dari <i>Brand Image</i> terhadap <i>Competitive Advantage</i>	3.409556
H4	Tidak terdapat pengaruh signifikan dari <i>Product Innovation</i> terhadap <i>Competitive Advantage</i>	1.838610
H5	Terdapat pengaruh signifikan dari <i>Product Quality</i> terhadap <i>Competitive Advantage</i>	3.761512
H6	Terdapat pengaruh signifikan dari <i>Competitive Advantage</i> terhadap <i>Customer Loyalty</i>	8.617881

**Pembahasan**

**Product Innovation terhadap Brand Image**

Berdasarkan hasil perhitungan statistik, dapat disimpulkan bahwa variabel *product innovation* berpengaruh positif signifikan terhadap variabel *brand image* secara langsung. Hal ini di dapat dari nilai *t-statistics* yang lebih besar dari 1.96 yakni sebesar 4.487042. Dengan demikian, hipotesis H1 pada penelitian ini diterima. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi produk yang dilakukan perusahaan Wimcycle dapat menciptakan *brand image* di benak konsumen.

**Product Quality terhadap Brand Image**

Berdasarkan hasil perhitungan statistik, dapat disimpulkan bahwa variabel *product quality* berpengaruh positif signifikan terhadap variabel *brand image* secara langsung. Hal ini di dapat dari nilai *t-statistics* yang lebih besar dari 1.96 yakni sebesar 3.638522. Dengan demikian, hipotesis H2 pada penelitian ini diterima. Sepeda Wimcycle dikenal dengan kualitasnya dan hal tersebut yang menciptakan *brand image* positif di benak konsumen. Konsumen mengakui bahwa sepeda Wimcycle memiliki ketahanan produk dalam jangka waktu yang panjang.

**Brand Image terhadap Competitive Advantage**

Berdasarkan hasil perhitungan statistic, dapat disimpulkan bahwa variabel *brand image* berpengaruh positif signifikan terhadap variabel *competitive advantage* secara langsung. Hal ini di dapat dari nilai *t-statistics* yang lebih besar dari 1.96 yakni sebesar 3.409556. Dengan demikian, hipotesis H5 pada penelitian ini diterima. Hal ini menunjukkan bahwa *brand image* yang ada pada merek Wimcycle dapat menciptakan *competitive advantage* untuk menghadapi pesaing.

**Product Innovation terhadap Competitive Advantage**

Berdasarkan hasil perhitungan statistic, dapat disimpulkan bahwa variabel *product innovation* tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel *competitive advantage* secara langsung. Hal ini dikarenakan dari nilai *t-statistics* yang lebih kecil dari 1.96 yakni sebesar 1.838610. Dengan demikian, hipotesis H3 pada penelitian ini tidak diterima. Upaya inovasi produk yang dilakukan oleh Wimcycle tidak begitu berpengaruh pada segi keunggulan bersaing. Hal ini dikarenakan persaingan yang begitu padat, seluruh produsen sepeda berlomba – lomba melakukan inovasi. Perolehan *competitive advantage* tidak hanya diukur dengan kemenangan yang diperoleh pesaing melalui produk inovasi tetapi yang lebih mempengaruhi adalah penciptaan citra dan kualitas yang dilakukan perusahaan.

#### ***Product Quality terhadap Competitive Advantage***

Berdasarkan hasil perhitungan statistic, dapat disimpulkan bahwa variabel *product quality* berpengaruh positif signifikan terhadap variabel *competitive advantage* secara langsung. Hal ini di dapat dari nilai *t-statistics* yang lebih besar dari 1.96 yakni sebesar 3.761512. Dengan demikian, hipotesis H4 pada penelitian ini diterima. Hal ini menunjukkan bahwa *product quality* dapat menjadi keunggulan kompetitif. Tetap menjaga kualitas produk adalah salah satu kunci utama dan merupakan visi dari perusahaan Wimcycle. Menawarkan produk berkualitas akan menjadi kekuatan di dalam menghadapi pesaing.

#### ***Competitive Advantage terhadap Customer Loyalty***

Berdasarkan hasil perhitungan statistic, dapat disimpulkan bahwa variabel *competitive advantage* berpengaruh positif signifikan terhadap variabel *customer loyalty* secara langsung. Hal ini di dapat dari nilai *t-statistics* yang lebih besar dari 1.96 yakni sebesar 8.617881. Dengan demikian, hipotesis H6 pada penelitian ini diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penciptaan *competitive advantage* yang baik berpengaruh terhadap *customer loyalty*. Penciptaan dan pencapaian dalam *competitive advantage*.

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh *product innovation*, *product quality* dan *brand image* terhadap *customer loyalty* melalui *competitive advantage* pada sepeda Wimcycle maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Variabel *product innovation* mempengaruhi secara signifikan dan positif terhadap munculnya *brand image* di benak konsumen. Namun tidak mempengaruhi secara signifikan terhadap *competitive advantage*. Usaha yang dilakukan Wimcycle melalui produk-produk yang inovatif tidak begitu berpengaruh terhadap pesaingnya dikarenakan ketatnya persaingan. Di saat ini banyak sekali pesaing yang selalu menawarkan produk yang berbeda dengan melihat kesenangan dari anak-anak. Membidik konsumen anak-anak dan orang tua sebagai konsumen atau calon pembeli tidaklah mudah. Ditemukan ada dua persepsi yang timbul saat orang akan membeli sepeda dimana anak-anak akan lebih memilih sepeda yang berwarna mencolok tanpa melihat kualitas dari sepeda. Namun persepsi dari orang tua berbeda, karena tidak begitu memilih warna yang mencolok dan lebih memilih warna yang tidak mencolok.
2. Variabel *product quality* mempengaruhi secara signifikan dan positif terhadap munculnya *brand image* dan *competitive advantage*. Dari hasil penelitian dan temuan lapangan dengan sampel responden adalah orang tua maka dinyatakan kualitas produk itulah yang terpenting. Dari *product quality* akan terbentuk *brand image* positif serta memperkuat *competitive advantage*. Orang tua sebagai konsumen atau calon pembeli akan memilih merek sepeda Wimcycle karena memiliki kualitas yang terjamin dibanding merek lain yang sejenis. Konsistensi Wimcycle untuk menciptakan produk berkualitas akan membangun *brand image* positif dan *competitive advantage* yang kuat.
3. Variabel *brand image* dapat mempengaruhi secara signifikan dan positif terhadap munculnya *competitive advantage*. Di benak konsumen yang berupa *brand image* positif akan memperkuat *competitive advantage* Wimcycle. Pencitraan merek di benak konsumen sangatlah penting karena konsumen memiliki peranan penting saat Wimcycle menghadapi persaingan yang padat. Citra merek yang positif akan memperkuat keunggulan bersaing tanpa harus banyak melakukan promosi. Wimcycle merupakan merek yang terkenal dan banyak orang berpendapat bahwa Wimcycle merupakan produk sepeda yang berkualitas. *Brand image* positif dan kuat dapat meningkatkan *competitive advantage* Wimcycle. Menciptakan *brand image* yang baik akan menciptakan persepsi yang baik.
4. Variabel *competitive advantage* yang sebagai variabel intervening memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *customer loyalty*. Wimcycle memiliki *competitive advantage*



yang kuat dibanding pesaingnya sehingga dapat berpengaruh kepada kesetiaan pelanggan. Melalui pendistribusian yang tepat dan cepat dapat mempermudah pelanggan untuk menemukan produk Wimcycle. Inovasi dan menjaga kualitas akan meningkatkan kesetiaan pelanggan melalui pengalaman saat memiliki sepeda Wimcycle. Menawarkan produk yang bervariasi dan harga yang terjangkau sesuai dengan target yang dituju dapat menjadi keunggulan. *Competitive advantage* yang didorong dengan adanya *brand image* akan berpengaruh lebih besar terhadap *customer loyalty* karena dengan pencitraan merek yang benar dan positif di benak konsumen akan mempermudah untuk memenangkan persaingan. Banyak pemilik dan calon pembeli sepeda Wimcycle dapat menyebutkan merek tersebut sebagai merek yang berkualitas dan akan selalu membeli merek tersebut karena sesuai dengan kebutuhan.

### Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

Untuk PT Wijaya Indonesia Makmur Bicycle Industries

1. Implementasi yang dapat dilakukan oleh perusahaan adalah dengan melakukan survey terhadap konsumen. Dengan survei tersebut perusahaan dapat mengukur sejauh mana kualitas dan inovasi yang diciptakan dapat berpengaruh positif terhadap *brand image*. Disaat konsumen mendapat pengalaman baik dari sebuah produk maka dapat menciptakan *brand image*.
2. Implementasi perusahaan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan *competitive advantage* adalah dengan melihat keinginan dari konsumen dan juga selalu memantau langkah pesaing dan bertindak lebih cepat untuk membaca peluang.

Untuk Penelitian Selanjutnya

1. Dapat mengubah variable *Competitive Advantage* sebagai variable intervening dengan variable yang berbeda dikarenakan pada penelitian ini hubungan *product Innovation* dengan *Competitive Advantage* tidak signifikan. Dengan meububah variabel tersebut dimungkinkan dapat berpengaruh signifikan.

### DAFTAR REFERENSI

- [1] Aaker, David A. (1996). *Building Strong Brand*. New York : A Division of Simon & Schuster Inc.
- [2] Altuntas, Gültekin, et al. (2014). Industry forces, competitive and functional strategies and organizational performance: Evidence from restaurant in Istanbul, Turkey. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 150 (2014) 300 – 309.
- [3] Badan Perencanaan Pembangunan Nasional Badan Pusat Statistik. *Proyeksi Penduduk Indonesia 2010-2035*. Jakarta: Badan Pusat Statistik <<http://www.bps.go.id/>>
- [4] Bateman, Thomas S., & Snell, Scott A. (2014). *MANAJEMEN Kepemimpinan dan Kerja Sama dalam Dunia yang Kompetitif*. Edisi ke 10. Diterjemahkan oleh : Ratno Purnomo dan Willy Abdillah. Jakarta : Salemba Empat.
- [5] Berita Resmi Statistik. Badan Pusat Statistik, No. 73/09/th. XVIII, 5 Agustus 2015 <<http://www.bps.go.id/>>
- [6] Garvin, A. David. (1988). *Managing quality : the strategic and competitive edge*. Ney York: The Free Press, 1988.
- [7] Golob, Urša dan Klement Podnar. (2007). *Competitive advantage in the marketing of product within the enlarged European Union*. *European Journal of Marketing*, Vol. 4, No. 3, April 2007.
- [8] Griffin, Jill. (2005). *Customer loyalty : Menumbuhkan dan mempertahankan kesetiaan pelanggan*. Diterjemahkan oleh: Dr. Dwi Kartini Yahya. Jakarta: Penerbit Erlangga
- [9] Huang, Ying dan Patricia Huddleston. (2009). *Retailer Premium Own-Brands: Creating Customer Loyalty Through own-brand product advantage*. *Internasional Journal of Retailer & Distribution Management*, Vol. 37, No. 11, pp. 975-992.
- [10] Keller, Kevin Lane. (2008). *Strategic Brand Management Building, Measuring, and Managing Brand Equity Third Edition*. United State of America : Pearson Education, Inc.
- [11] Liu, Chu-Mei, Kuo-Wei Lin dan Chien-Juang Huang. (2014). *Effect of Product Development on Operating Performance in Textile Industry*. *Anthropologist*, vol. 17, no.1, pp. 157-163.

- [12] Malhotra, Naresh K. (2010). *Marketing Research : An applied orientation* 6th ed. Boston: Pearson Education, Inc., 2010.
- [13] Mital, Anil et al. (2008). *Product Development A Structured Approach to Consumer Product Development, Design, and Manufacture*. United States of America: Elsevier Inc..
- [14] Noyan, Fatman dan Gülhayat Gölbaşı Şimşek. (2014). 2nd World Conference On Business, Economics And Management- WC-BEM 2013 The antecedents of customer loyalty. *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 109 (2014) 1220 – 1224. [13] Li, (2009), “The Customer Value Strategy in the Competitiveness of Companies”, *International Journal of Business and Management*”, Vol 4
- [15] Majalah Parenting Indonesia. Motorik Kasar vs Motorik halus. <<http://www.parenting.co.id/balita/motorik+kasar+vs+motorik+halus>>
- [16] Mital, Anil et al. (2008). *Product Development A Structured Approach to Consumer Product Development, Design, and Manufacture*. United States of America: Elsevier Inc..
- [17] Reguia, Cherroun dan Assistant professor. (2014). Product Innovation and the Competitive Advantage. *European Scientific Journal* Vol. 1, ISSN: 1857 – 7881. June 2014.
- [18] Rogers, Everett. M.(1995). *Diffusion of Innovation* 4th. New York: A Divisions of Simon & Schuster Inc.
- [19] Top Brand Kids Award 2012. <<http://www.topbrand-award.com/>>