

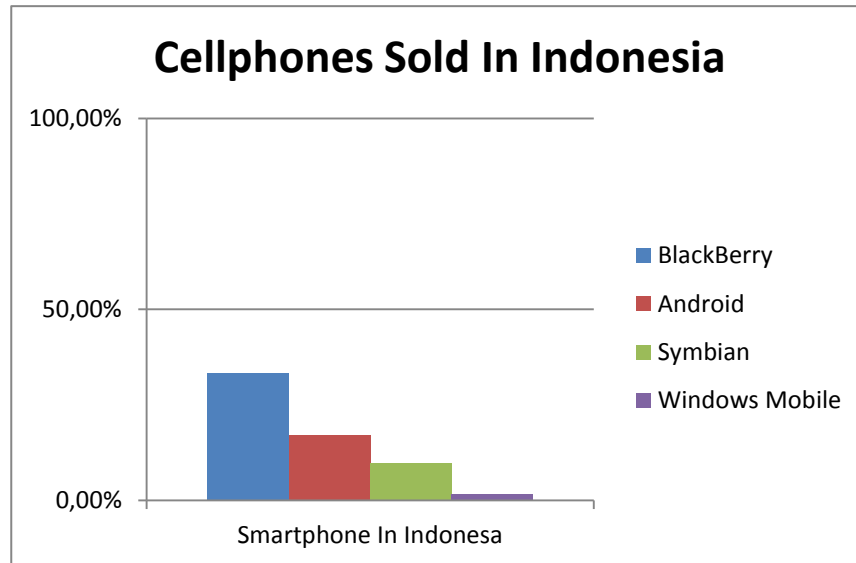
BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Gambaran Umum Objek Penelitian

Dewasa ini kemajuan teknologi industri di bidang telekomunikasi semakin canggih. Terbukti dengan bermunculannya *Smartphone* yang semakin hari semakin canggih. Sehingga di manfaatkan oleh PT Telkom Indonesia, Tbk. untuk meningkatkan profit mereka di bidang teknologi dan informasi. Perusahaan Perseroan (Persero) PT Telekomunikasi Indonesia, Tbk (TELKOM) merupakan Badan Usaha Milik Negara dan penyedia layanan telekomunikasi dan jaringan terbesar di Indonesia. TELKOM menyediakan layanan InfoComm, telepon kabel tidak bergerak (*fixed wireline*) dan telepon nirkabel tidak bergerak (*fixed wireless*), layanan telepon seluler, data dan internet, serta jaringan dan interkoneksi, baik secara langsung maupun melalui anak perusahaan. Dalam memanfaatkan kemajuan teknologi dan informasi ini, PT. Telkom Indonesia, Tbk. melakukan pengembangan dan penelitian teknologi dan informasi melalui divisi *R&D Center*. R&D Center merupakan suatu unit bisnis pendukung PT. Telekomunikasi Indonesia, Tbk yang secara struktural bertanggung jawab langsung kepada Direktur IT dan *Supply*. Sejalan dengan perubahan pengorganisasian bisnis menuju pada model *customer centric organization*, fungsi riset dan pengembangan perusahaan lebih di berdayakan dan fokus pada peran membangun kapabilitas perusahaan dalam mempersiapkan pengembangan service dan produk unggulan serta dapat mengantisipasi trend perkembangan bisnis yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Sehingga melalui divisi *R&D Center* PT. Telkom Indonesia, Tbk. di bentuklah sebuah wadah para *developer* aplikasi pada *smartphone* yang semakin canggih, yaitu *Bandung Digital Valley*. *Bandung Digital Valley* merupakan ekosistem bagi *start-up* lokal, *developer*, komunitas, & industri perangkat utk mendukung percepatan penetrasi ekosistem *ICT* di Indonesia.

Terbentuknya *Bandung Digital Valley*, adalah di karenakan banyaknya permintaan para pengguna *smartphone* di Indonesia akan aplikasi yang dapat memudahkan mereka mendapatkan informasi. *Bandung Digital Valley* bergerak dalam sistem operasi *Android*.



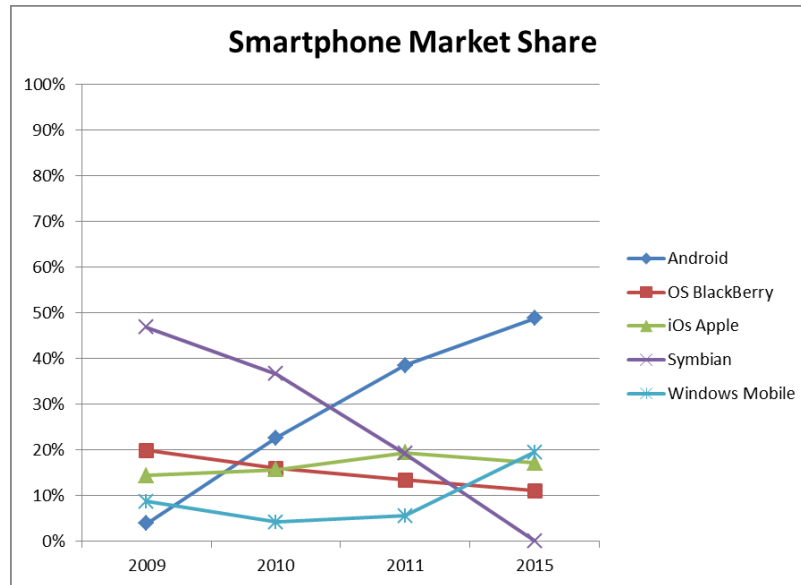
Gambar 1.1 Percentage Cellphones In Indonesia

(Sumber: Telunjuk.com, 2011)

Salah satu situs yang menyediakan jasa mesin pencari untuk gadget di Indonesia yaitu *Telunjuk.com*, baru saja merilis data pengguna smartphone di Indonesia untuk bulan Juni ini. *BlackBerry* masih menjadi *smartphone* nomor satu yang dicari dan dibeli di Indonesia dengan pangsa pasar 33,4% sehingga diasumsikan dari 10 orang yang membeli *smartphone*, 3 diantaranya pasti membeli *BlackBerry*.

Selain masih menjadi *smartphone* yang paling laris, *OS BlackBerry* juga masih yang terbesar di Indonesia dengan persentase sebesar 33,4% tentunya sama dengan persentase pengguna *smartphonenya*, di tempat kedua adalah *OS Android* dengan persentase 17,2 %, kemudian disusul oleh *Symbian* dan *Windows Phone* dari Nokia dengan persentase 9,7% dan 1,8%.

Data demografis juga menunjukkan rata-rata orang Indonesia rela mengeluarkan uang di atas dua juta rupiah untuk membeli *smartphone*. Tercatat kurang lebih 43,8% dari para pembeli *smartphone* rela mengeluarkan uang lebih dari dua juta rupiah, dan sebesar 28,5% pembeli *smartphone* rela mengeluarkan uang dibawah dua juta rupiah. Sisanya, yaitu sebesar 27,7% hanya mau mengeluarkan uang di bawah 1 juta untuk mendapatkan *smartphone*.(sumber:telunjuk.com)



Gambar 1.2. Penjualan Smartphone di Dunia

(Sumber: Gartner, 2011)

Sebuah survei membuktikan bahwa semakin banyak pengembang yang meninggalkan *platform* dari *Google*. Survei yang dilakukan oleh *IDC* dan *Appcelerator* menunjukkan minat *developer* untuk mengembangkan aplikasi berbasis *Android* malah semakin berkurang. *IDC* mencatat sebanyak 2.173 pengembang hengkang dari 280 ribu yang terdaftar di *platform mobile developer Appcelerator* di tahun ini. *Principal mobile strategist* di *Appcelerator*, *Mike King* mengatakan pertumbuhan jumlah *developer Android* semakin menurun, bahkan negatif. Jika melihat tahun 2012, sistem operasi *Android* sangat menarik bagi para pengembang. Survei ini juga mengungkapkan, minat pengembang untuk *smartphone Android* turun dari 86% menjadi sekitar 78%, dan sedangkan untuk tablet turun dari sekitar 75% menjadi 67%. Fragmentasi di *Android*, yang disebut *King* sebagai 'biang keladi' kegagalan *Operating System* ini menarik minat *developer*. Kesulitan berasal dari variasi antara sejumlah besar perangkat yang menjalankan *Operating System Android*. Para pengembang merasa kesulitan mengembangkan aplikasi berbasis *Android* karena banyak perangkat yang berbeda. Berbeda dengan *iOS*, *developer* lebih mudah dalam coding untuk *iOS*. Dengan kesimpulan, mulai berkurangnya penciptaan aplikasi pada *smartphone* ber-*platform Android*.

1.2. Latar Belakang Penelitian

Dewasa ini kemajuan teknologi di dunia semakin tinggi, terutama di teknologi *smartphone* dan *tablet*. Kecanggihan *smartphone* dan *tablet* ditandai dengan kemunculan beberapa perusahaan yang bergerak pada *operating system* seperti *iOs*, *Android*, *RIM*, dan *Windows Phone*. Persaingan ketat terjadi pada keempat *operating system* terlihat pada tingkat kemudahan menggunakan *smartphone* yang digunakan, dan memanjakan para penggunanya (*user*). Dalam memanjakan para penggunanya, para penyedia *operating system* harus memunculkan aplikasi-aplikasi yang unik,

mudah digunakan, dan sangat berguna bagi para pengguna *smartphone*. Hingga pada tahun 2013 OS yang paling banyak digunakan oleh setiap manusia adalah *Android* sebesar 76%.(sumber: www.pikiran-rakyat.com, 2013). Di Indonesia *Android* menguasai pangsa pasar sebanyak 60%, diikuti oleh *RIM* sebesar 30% dan *iOs* sebesar 10%(sumber: www.pikiran-rakyat.com, 2013).

Sehingga hal ini dilihat oleh salah satu perusahaan telekomunikasi terbesar yaitu PT. TELKOM INDONESIA, Tbk. sebagai salah satu sumber pemasukan yang menguntungkan dari segi teknologi yang sedang berkembang. Sehingga, melalui salah satu divisi PT. TELKOM INDONESIA, Tbk. yaitu *Research and Development Center* yang bergerak dalam bidang penelitian dan pengembangan teknologi telekomunikasi dan informasi, membentuk suatu wadah inkubator bagi para *developer (tenant)* untuk membuat aplikasi-aplikasi pada *smartphone*, terutama pada *smartphone* ber-*Os Android*. Sebuah wadah untuk menampung para *developer (tenant)* kreatif Indonesia, terutama yang berada di kota Bandung adalah *Bandung Digital Valley*. *Bandung Digital Valley* memiliki konsep jembatan antara para teknopreneur atau pengembang aplikasi dengan pasar atau industri sebagai penyerap atau pengguna aplikasi tersebut. *Bandung Digital Valley* akan memosisikan diri sebagai sebuah pusat sumber daya (*resource pool*) bagi simpul-simpul atau hub yang secara terbuka bisa menjadi bagian atau mendapatkan hak akses berbagai aplikasi yang siap dikembangkan. Bentuk fisik *Bandung Digital Valley* adalah ruangan seluas sekitar 1200m² yang diperuntukkan bagi para 100 orang *developer (tenant)* atau teknopreneur baik pribadi, perusahaan atau institusi yang ingin memanfaatkan berbagai fasilitas yang ada secara gratis, dengan proses registrasi serta pengajuan proposal yang nantinya akan diseleksi. Telkom juga mengatakan bahwa menyediakan dana sebesar 50 miliar rupiah sebagai dana awal selama tiga tahun ke depan selain fasilitas yang sudah ada untuk mendukung *Bandung Digital Valley*, serta memiliki beberapa fasilitas seperti:

- *Demo room/ Gadget room*: ruangan untuk aplikasi atau perangkat yang siap komersialisasi.
- *Creative corner*: ruangan untuk bekerja (pengembangan aplikasi)
- *Meeting room*: ruangan untuk rapat dan berdiskusi
- *Cafe corner*: ruangan untuk bersantai dan bekerja
- *Lounge*: ruangan untuk berdiskusi dan bertransaksi.

Akan tetapi dalam mengumpulkan para *developer (tenant)* dan mendapatkan hasil produk yang berkualitas dari setiap *developer (tenant)*, pihak manajemen *Bandung Digital Valley* harus memperhatikan kondisi kerja yang diinginkan *developer (tenant)*. budaya perusahaan menjadi bagian dari diri karyawan yang bersangkutan.

Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa budaya perusahaan memberikan pengaruh positif terhadap kinerja karyawan dan penerapan strategi perusahaan. Budaya organisasi yang terbina dengan baik dalam perusahaan akan mempengaruhi perilaku karyawan yang selanjutnya akan bermuara pada prestasi kerja karyawan. Berbagai tindakan yang dilakukan oleh seseorang tentunya berbeda-beda

dalam bentuk perilakunya. Dalam organisasi, implementasi budaya dirupakan dalam bentuk perilaku, artinya perilaku individu dalam organisasi akan diwarnai oleh budaya organisasi yang bersangkutan. Perilaku karyawan yang sesuai dengan budaya organisasi tersebut akan memberikan efek pada meningkatnya kinerja karyawan, karena budaya perusahaan ditetapkan oleh manajemen demi mewujudkan visi dan misi perusahaan yang salah satunya adalah menciptakan kompetensi karyawan yang berkinerja tinggi. Dengan demikian budaya organisasi menjadi salah satu kriteria penting dalam menentukan pertumbuhan dan kesuksesan perusahaan.

Budaya organisasi merupakan “ruh” organisasi, karena disana bersemayam filosofi, visi dan misi organisasi yang akan menjadi kekuatan penting bagi perusahaan untuk berkompetisi. Budaya organisasi tersebut mampu membentuk perilaku sesuai yang diharapkan oleh perusahaan terkait dengan kinerja karyawan. Perilaku yang selaras dengan kebijakan perusahaan akan mampu menciptakan kepuasan kerja bagi karyawan sehingga kepuasan kerja itu dapat menjadi pemicu kinerja karyawan yang berkualitas sesuai harapan perusahaan. Pada dasarnya semakin positif perilaku kerja karyawan maka semakin besar pula kepuasan kerjanya, sehingga memberikan dampak pada si karyawan untuk mampu meningkatkan kinerjanya. Karyawan yang sudah memahami keseluruhan nilai-nilai organisasi akan menjadikan nilai-nilai tersebut sebagai kepribadian organisasi. Nilai dan keyakinan tersebut akan diwujudkan menjadi perilaku keseharian mereka dalam bekerja, sehingga akan menjadi kinerja individual dan masing-masing kinerja individu yang baik akan menimbulkan kinerja organisasi yang baik pula.

Beberapa indikator yang dapat dijadikan sebagai elemen budaya organisasi antara lain : inovasi dan pengambilan resiko, agresifitas dan kerjasama tim. Inovasi dan pengambilan resiko merupakan salah satu elemen budaya organisasi. Indikator tersebut merupakan tingkatan dimana para karyawan terdorong untuk berinovasi dan mengambil resiko. Kalau semula karyawan kurang diberi peluang untuk mencoba sesuatu yang baru agar terhindar dari resiko, maka dengan memberikan kepercayaan kepada karyawan untuk mencoba sesuatu yang baru walaupun resikonya cukup besar, hal tersebut akan dapat meningkatkan prestasi kerja karyawan. Pada indikator agresifitas maknanya merupakan suatu tingkatan dimana karyawan memiliki sifat agresif dan kompetitif. Karyawan yang semula dikelola berdasarkan orientasi peraturan, kini dikelola dengan orientasi hasil yang kompetitif. Sejauh hasil yang dicapai lebih menguntungkan dan dapat dipertanggung jawabkan peraturan tidak harus dipegang teguh agar dapat meningkatkan kinerja karyawan. Yang terpenting adalah bagaimana meningkatkan keagresifan dan motivasi karyawan dalam beraktifitas pada pekerjaannya. Sedangkan indikator orientasi tim merupakan suatu tingkatan dimana kegiatan kerja diorganisir diantara tim kerja, bukannya per individu. Karyawan tidak lagi difokuskan untuk berkompetisi demi kemajuan dirinya tetapi pada kerjasama demi kepentingan bersama. Untuk meningkatkan kinerja karyawan, maka sebaiknya orientasi kerja karyawan tidak lagi berorientasi pada hirarki (status dan pangkat) tetapi bergeser pada fokus jaringan kerja profesional tanpa memperhatikan pangkat dan status. Kalau sebelumnya karyawan dalam pengambilan keputusan semula kurang dilibatkan, kini karyawan semakin

ditekankan dan dilibatkan dalam satu kesatuan tim secara maksimal dalam pengambilan keputusan. Seseorang tidak mungkin secara mutlak berdiri sendiri tanpa orang lain, sesuai kodrat manusia sebagai makhluk individu dan sosial, atau sosok mandiri tetapi perlu manunggal bersatu kompak dengan orang lain. Sebagai sumber daya insani, maka perlu bersatu kompak untuk bersama-sama mewujudkan kinerja yang baik.

Bercermin dari inkubator *developer (tenant)* lainnya seperti *Google Co.; Silicon Valley*; kondisi kerja yang disediakan pasti sangat berbeda dengan kondisi kerja kantor pada umumnya. Perbedaan ditunjukkan dengan kondisi kerja berupa fasilitas pekerjaan yang didukung dengan peralatan teknologi yang canggih, dan suasana ruang kerja yang lebih santai dan tidak terlalu formal. Dikarenakan sifat pekerjaan *developer (tenant)* berat yaitu sangat membutuhkan ide-ide kreatif mereka, dimana mereka harus didukung dengan fasilitas yang dapat membantu memunculkan ide, menyalurkan ide, dan mengurangi tingkat stres, kebosanan, dan letih kerja setiap *developer (tenant)*.

Akan tetapi *Bandung Digital Valley* sudah terkonsep dan terbentuk dengan *layout* dan fasilitas yang sesuai dengan usulan pihak manajemen *Bandung Digital Valley*. Dari latar belakang ini penulis mengangkat judul “PENGARUH KONDISI KERJA TERHADAP KINERJA *DEVELOPER (TENNANT) MOBILE APPLICATION* DI KOTA BANDUNG” (Studi Kasus Pada *Bandung Digital Valley*) sebagai bahan penelitian untuk menarik penilaian setiap *developer (tenant)* terhadap kondisi kerja *Bandung Digital Valley* yang tersedia.

1.3. Perumusan dan Batasan Masalah

Untuk mencapai tujuan yang sesuai dengan latar belakang diatas, penulis mengambil rumusan:

1.3.1. Perumusan Masalah

1. Bagaimana persepsi kondisi kerja di *Bandung Digital Valley* menurut *developer (tenant)* yang berasal dari kota Bandung?
2. Bagaimana kinerja *developer (tenant)* di *Bandung Digital Valley*?
3. Seberapa besar pengaruh kondisi kerja di *Bandung Digital Valley* terhadap kinerja *tenant* ?

1.3.2. Batasan Masalah

Pada penelitian ini, penulis melakukan penelitian dengan batasan untuk mencari indikator-indikator yang sangat mempengaruhi kinerja daripada *developer (tenant) Bandung Digital Valley*, serta merekomendasikannya kepada pihak *Bandung Digital Valley*.

1.4. Tujuan dan Manfaat

1.4.1. Tujuan

Tujuan penelitian ini dilakukan adalah untuk mengetahui dan mengukur dampak dari dibentuknya *Bandung Digital Valley* terhadap *developer (tenant) local mobile application* yang berasal dari kota Bandung. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat baik bagi penulis, pembaca atau pengguna, dan Institut Manajemen Telkom Bandung.

1.4.2. Manfaat

1.4.2.1 Bagi Penulis

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata 1 (S1) di Institut Manajemen Telkom Bandung.
2. Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman
3. Dapat membantu untuk melakukan riset dan pekerjaan di bidang Pengembangan Konten

1.4.2.2 Bagi Pembaca atau Pengguna

1. Pengguna dapat menggunakan sebagai bahan dari penelitian.
2. Membantu para pengguna smartphone dalam meningkatkan kreativitasnya.
3. Meningkatkan kemauan diri sendiri untuk mau berkreatifitas.

1.4.2.3 Bagi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Telkom

1. Menambah referensi dan keragaman bahan penelitian bagi peneliti lainnya.
2. Sebagai acuan sejauh mana penguasaan mahasiswa terhadap teori yang disediakan dan sebagai bahan evaluasi akademik.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam melakukan suatu kegiatan selalu di perlukan suatu cara atau metode denganmaksud agar kegiatan tersebut dapat terlaksana dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan.

Dalam penyusunan tugas akhir ini tim penulis menggunakan beberapa metode penelitian dalam mencari, mengumpulkan dan menganalisis data, diantaranya:

1.5.1 Sumber Data

Dalam penyusunan tugas akhir ini tim penulis menggunakan metode yang sudah ada untuk mengumpulkan data agar di peroleh data yang akurat, maka perlu sekali metode-metode yang memiliki hubungan dengan sumber data. Sedangkan berdasarkan dengan sumbernya di kelompokkan menjadi :

1.5.1.1. Data Primer

Adalah data yang di dapat secara langsung dari sumber-sumber data atau langsung dari objek yang di teliti.

1.5.1.2. Data Sekunder

Adalah data yang didapat secara tidak langsung dari objek yang di teliti, dengan kata lain peninjauan teori-teori dari buku-buku literatur, laporan, dokumen, jurnal, dan makalah ilmiah yang berhubungan dengan penelitian. Selain dari itu, penulis mendapatkan data-data dari internet.

1.5.2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang dilakukan oleh penulis dalam menyelesaikan tugas akhir adalah :

1.5.2.1. Teknik Studi Pustaka

Dengan studi pustaka ini dimaksudkan untuk memperoleh pengetahuan dan pengertian secara teoritis, yaitu mempelajari buku-buku literatur, dan artikel-artikel yang memiliki hubungan dengan penulisan laporan tugas akhir ini.

1.5.2.2. Teknik Observasi

Peneliti akan melakukan pengamatan terhadap hal-hal yang berhubungan dengan objek penelitian baik terhadap mata kuliah yang bersangkutan, dan aplikasi-aplikasi agar didapatkan suatu data-data yang objektif.

1.5.2.3. Teknik Kuesioner

Peneliti akan melakukan penyebaran kuesioner dengan responden adalah pegawai *R&DC* divisi *Service and Product* PT. Telkom Indonesia, Tbk. Khususnya kepada *developer (tenant)* yang bekerja di *Bandung Digital Valley*.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Menguraikan dan menjelaskan tentang: latar belakang masalah, perumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKADAN PENELITIAN TERDAHULU

Pada bab ini akan di bahas dan diuraikan tentang dasar-dasar teori yang melandasi pembuatan skripsi ini. Dasar teori yang diuraikan adalah Pengaruh dari *Bandung Digital Valley*.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini memaparkan mengenai analisa *Bandung Digital Valley* dan bagaimana pengaruhnya.

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan memaparkan bagaimana sebenarnya pengaruh dari *Bandung Digital Valley* terhadap *developer (tenant)* Aplikasi *Smartphone* ber-platform *Android*.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang berhubungan dengan penulisan skripsi yang dibuat.