

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan lingkungan bisnis terjadi secara dinamis mempengaruhi setiap perusahaan. Perubahan teknologi dan variasi produk yang cepat mempengaruhi perkembangan semua industri. Era perdagangan bebas dunia akan mereduksi bea masuk antar negara. Tantangan yang akan dihadapi adalah terbukanya batas wilayah dan batas persaingan, sehingga kegiatan ekonomi bergantung pada persaingan global yang bebas terbuka, hanya pelaku bisnis yang kuat yang akan menang dan tetap bertahan. Kemajuan teknologi yang cepat dan tingginya tingkat persaingan menuntut perusahaan untuk terus menerus melakukan inovasi produk yang pada akhirnya akan meningkatkan kinerja bisnis organisasi.

Kinerja bisnis menjadi kunci pokok untuk tetap bertahan dalam era global. Kemajuan teknologi yang cepat dan tingginya tingkat persaingan menuntut inovasi terus menerus, yang pada akhirnya akan meningkatkan kinerja bisnis organisasi. Banyak faktor yang menentukan kinerja bisnis suatu organisasi, salah satu di antaranya adalah inovasi.

Quinn et al. (1996) mendefinisikan bahwa inovasi merupakan proses teknologis, manajerial dan sosial dimana gagasan atau konsep baru pertama kali diperkenalkan untuk dipraktikkan dalam suatu kultur. Inovasi

merupakan faktor penentu dalam persaingan industri dan merupakan senjata yang tangguh menghadapi persaingan.

Kmieciak, R., et al. (2012) menerangkan bahwa faktor inovasi sangat penting karena hal ini menyangkut tentang kelangsungan hidup pertumbuhan dan daya saing perusahaan. Salah satu bagian dari inovasi adalah menggunakan teknologi informasi untuk meningkatkan kinerja bisnis.

Inovasi proses maupun inovasi produk akan meningkatkan kemampuan perusahaan menciptakan produk yang berkualitas. Kualitas produk yang tinggi akan meningkatkan keunggulan bersaing perusahaan yang pada akhirnya berdampak pada kinerja perusahaan.

Nuryakin dan Retnawati, B. B. (2016) mengatakan bahwa salah satu strategi organisasi untuk mencapai pasar internasional adalah menggunakan jaringan internet atau memanfaatkan komunikasi lainnya untuk penetrasi pasar internasional, terutama dalam mencari informasi tentang pelanggan atau pembeli, produk desain, dan pengiriman barang serta dokumentasi desain kepada pelanggan.

Fokus utama inovasi adalah penciptaan gagasan baru, yang ada gilirannya akan diimplementasikan ke dalam produk baru, proses baru. Adapun tujuan utama proses inovasi adalah memberikan dan menyalurkan nilai pelanggan yang lebih baik. Inovasi dapat dipandang dengan pendekatan strukturalis dan pendekatan proses.

Pendekatan strukturalis memandang inovasi sebagai suatu unit dengan parameter yang tetap seperti teknologi dan praktek manajemen, adapun pendekatan proses memandang inovasi sebagai suatu proses yang kompleks, yang sering melibatkan berbagai kelompok sosial dalam organisasi (Swan et al., 1999). Inovasi lebih merupakan aspek budaya organisasi yang mencerminkan tingkat keterbukaan terhadap gagasan baru. Di lain pihak kemampuan inovasi merupakan kemampuan organisasi untuk mengadopsi atau mengimplementasikan gagasan baru, proses dan produk baru (Hurley dan Hult, 1998).

Tingkat inovasi diukur dengan pengukuran garis kontinum, yang mana tingkat inovasi rendah menggambarkan individu atau unit dalam organisasi lemah dalam mengadopsi inovasi, dilain pihak tingkat inovasi yang tinggi menggambarkan posisi adopsi yang kuat dari individu atau unit dalam organisasi (Daghfous et al., 1999).

Kecenderungan organisasi untuk mengadopsi inovasi bersifat tidak konstan untuk setiap jenis inovasi. Dalam hal ini berbagai karakteristik organisasi berinteraksi bersama dengan berbagai dimensi organisasi untuk menentukan kemungkinan adopsi inovasi dalam organisasi (Cooper, 1998).

Penemuan-penemuan serta inovasi-inovasi baru tak henti-hentinya mewarnai segala aspek kehidupan tak hanya di negara maju, namun juga di negara-negara berkembang sekalipun, tak terkecuali Indonesia. Hal tersebut

tentu dipengaruhi oleh salah satunya yaitu perkembangan teknologi informasi.

Tak bisa dipungkiri bahwa pertumbuhan teknologi bisa saja terjadi di setiap menit setiap harinya. Semua perusahaan kini dituntut untuk memenuhi standar teknologi yang berlaku secara informal di tengah-tengah masyarakat. Tak ada acuan baku mengenai hal ini, namun kemajuan teknologi menjadi salah satu pertimbangan masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya. Kemudahan serta kualitas yang ditawarkan oleh kemajuan teknologi menjadi nilai lebih di mata masyarakat.

Lucas dan Spitler dalam Jin (2003) menyatakan bahwa sistem informasi dan teknologi informasi dapat dimanfaatkan secara efektif untuk memberikan kontribusi terhadap kinerja, maka anggota dalam organisasi harus dapat menggunakan teknologi tersebut dengan baik. Pesatnya perkembangan sistem informasi dan teknologi informasi menjadikannya senjata dalam bersaing yang wajib dimiliki oleh perusahaan dalam memenangkan persaingan.

Penerapan sistem informasi dan teknologi informasi dapat dikatakan berhasil jika dapat meningkatkan kinerja karyawan, yang pada akhirnya mampu meningkatkan kinerja perusahaan. Dengan adanya penerapan sistem informasi dan teknologi informasi tersebut perusahaan perlu mempersiapkan sumber daya manusia (SDM).

Selain pentingnya mengadopsi teknologi informasi dalam menjalankan bisnis serta mengembangkan kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi, perusahaan juga harus memperhatikan tentang kinerja karyawannya karena karyawan sebagai aset penting organisasi perlu diajak untuk ikut serta memikirkan dan menangani permasalahan strategis bahkan sampai kepada diberikannya tanggung jawab dalam rangka mencapai tujuan organisasi (Kusdiarti, 1999).

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kinerja adalah pemberdayaan karyawan. Judge dalam Yusti Pujisari (2001) mengatakan pemberdayaan selain berpengaruh terhadap peningkatan kinerja, juga dapat menyebabkan karyawan memiliki keinginan untuk mengakhiri tugas atau meninggalkan organisasi. Individu yang merasa puas dengan pekerjaannya cenderung untuk bertahan dalam organisasi, sedangkan individu yang merasa kurang terpuaskan dengan pekerjaannya akan memilih keluar dari organisasi.

Hansen dan Mowen dalam Mahardiani (2004) menyatakan pemberdayaan karyawan adalah pemberian wewenang kepada karyawan untuk merencanakan, mengendalikan dan membuat keputusan tentang pekerjaan yang menjadi tanggung jawabnya, tanpa harus mendapat otoritas secara eksplisit dari manajer di atasnya.

Cacciope (1998) menyatakan bahwa pemberdayaan adalah proses dimana manajemen memberikan keleluasaan pada karyawannya untuk

membuat keputusan dan melakukan tindakan yang akan menuju pada keberhasilan organisasi. Pemberdayaan karyawan ini dilaksanakan dengan menggali potensi yang terdapat pada diri karyawan.

Berdasarkan hal tersebut maka diharapkan akan muncul daya imajinasi, kecerdikan, inisiatif serta kreativitas yang sangat bermanfaat bagi peningkatan kualitas masing-masing personel maupun kemajuan organisasi. Oleh karena itu keterlibatan seluruh jajaran organisasi dari tingkat tertinggi hingga tingkat terendah diperlukan untuk menghadapi kondisi yang semakin berat. Hanya dengan keterpaduan itulah organisasi akan lebih siap membangun keunggulan bersaing serta eksis di dalam pasar yang terus berkembang dengan dinamis.

Potensi usaha di bidang industri kreatif yang berfokus pada kreasi dan inovasi cukup tinggi. Kekayaan budaya dan tradisi Daerah Istimewa Yogyakarta dengan didukung kreatifitas Sumber Daya Manusia yang tinggi merupakan faktor pendukungnya. Pelaku industri kreatif Daerah Istimewa Yogyakarta harus menjadi tuan di negeri sendiri dan terus mengembangkan pangsa pasar ekspor. Kekayaan budaya yang beragam dan bervariasi merupakan sumber inspirasi dan potensinya makin besar bila didukung teknologi.

Pengembangan industri kreatif di Daerah Istimewa Yogyakarta memerlukan sinergisitas dari berbagai stakeholder. Pemerintah, Akademisi,

Penyedia modal, Asosiasi pengusaha, dan para pelaku industri kreatif harus selalu bersinergi agar target-target pengembangan industri kreatif di Daerah Istimewa Yogyakarta dapat dicapai.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penelitian ini akan membahas tentang pengaruh dari kemampuan teknologi informasi dan pemberdayaan karyawan terhadap inovasi dalam kinerja bisnis industri kreatif. Adapun judul yang akan diambil dalam penelitian ini adalah “Inovasi Bisnis Industri Kreatif”.

1.2 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini membahas tentang pengaruh kemampuan teknologi informasi dan pemberdayaan karyawan terhadap kinerja bisnis dengan inovasi sebagai variabel antara. Studi ini akan meneliti pada industri kreatif dengan jenis usaha yaitu *fashion*, *craft*, desain grafis, layanan komputer dan piranti lunak di Daerah Istimewa Yogyakarta.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut maka peneliti menyusun rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Apakah kemampuan teknologi informasi memberikan pengaruh terhadap kinerja bisnis ?
- b. Apakah pemberdayaan karyawan berpengaruh terhadap kinerja bisnis ?

- c. Apakah kemampuan teknologi informasi berpengaruh terhadap inovasi ?
- d. Apakah pemberdayaan karyawan berpengaruh terhadap inovasi ?
- e. Apakah inovasi memberikan pengaruh terhadap kinerja bisnis ?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui pengaruh dari kemampuan teknologi informasi terhadap kinerja bisnis.
- b. Untuk mengetahui pengaruh dari pemberdayaan karyawan terhadap kinerja bisnis.
- c. Untuk mengetahui pengaruh dari kemampuan teknologi informasi terhadap inovasi.
- d. Untuk mengetahui pengaruh dari pemberdayaan karyawan terhadap inovasi.
- e. Untuk mengetahui pengaruh dari inovasi terhadap kinerja bisnis.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

- a. Memberikan kontribusi kepada pihak pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta dalam mengevaluasi perkembangan industri kreatif dari sudut penggunaan teknologi informasi dalam berinovasi.

- b. Memberikan kontribusi kepada para pelaku industri kreatif tentang seberapa besar pengaruhnya teknologi informasi dan pemberdayaan karyawan dalam berinovasi terhadap kinerja bisnis.
- c. Memberikan sumbangsih pengetahuan yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk evaluasi para pelaku industri kreatif terhadap perkembangan atau kinerja dari industri kreatifnya masing-masing.