

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi pada saat ini, banyak perusahaan menciptakan atau menggunakan sistem berbasis IT sebagai produk utama atau penunjang untuk perusahaannya. Dengan adanya sistem berbasis IT akan mempercepat dan mempermudah kegiatan perusahaan. Beberapa perusahaan dapat meraih kesuksesan hanya dengan mengembangkan sistem berbasis IT dengan teknologi aplikasi *mobile* seperti Tokopedia dan GoJek.

Pada bulan agustus 2017 Alibaba menjadi pemilik saham minoritas Tokopedia dengan investasi Rp 14T (Detik.com). Asset GoJek Menjadi Rp 38T setelah mendapat investasi sebesar Rp 16T dari perusahaan Tencent (cnindonesia.com). Tokopedia dan GoJek merupakan contoh perusahaan yang dapat berkembang dengan pesat dan memiliki asset triliunan rupiah hanya dengan bermodalkan sebuah sistem berbasis IT. Sehingga sebagian besar asset yang dimiliki Tokopedia dan GoJek adalah berbentuk sistem perusahaan mereka sendiri, tidak berupa produk atau jasa utama yang mereka jual. Tokopedia tidak memiliki gudang yang berisi barang barang yang mereka jual, sedangkan gojek tidak memiliki kendaraan apapun yang digunakan untuk mengangkut penumpang mereka.

Seiring banyaknya perusahaan yang berhasil dalam mengimplementasikan sistem berbasis IT serta ditambah dengan arus teknologi yang tidak dapat ditahan. Maka kebutuhan sistem berbasis IT terus meningkat setiap tahun. Dengan kebutuhan yang terus meningkat maka saat ini banyak *startup* atau perusahaan Indonesia maupun perusahaan asing yang bergerak dalam bidang *software development* mulai bermunculan di berbagai wilayah di Indonesia khususnya Bandung dan Jakarta.

Gambar 1.1 *Project Variabel*



(Sumber : <http://smarterwebsiteowner.com/the-project-management-triangle/>)

Pada saat ini semua perusahaan yang bergerak dalam bidang IT akan memiliki tiga variabel utama untuk membangun sistem aplikasi. Variabel tersebut adalah sistem aplikasi harus memiliki kualitas yang baik, dapat dibuat dengan tepat waktu dan dapat dibuat dengan modal yang rendah (Boyle, 2012:26). Tetapi banyak perusahaan tidak dapat memenuhi ketiga variabel tersebut secara bersamaan. Perusahaan hanya dapat memilih dua variabel dari ketiga variabel tersebut. Waktu yang cepat dan modal yang rendah akan menghasilkan produk yang memiliki kualitas rendah. Modal yang rendah dan memiliki kualitas yang

bagus membutuhkan waktu yang sangat lama. Sedangkan jika memiliki kualitas yang bagus dan waktu yang cepat akan membutuhkan biaya atau modal yang mahal.

Seiring dengan kebutuhan teknologi pada saat ini, perusahaan yang bergerak dalam bidang IT lebih dituntut untuk dapat memenuhi ketiga variabel tersebut. Jadi perusahaan harus dapat membuat system yang memiliki kualitas yang baik (*High Quality*) dan dapat dibuat dengan tepat waktu sesuai jadwal (*Done Quickly*) namun tidak memerlukan biaya yang mahal (*low cost*). Untuk memenuhi ketiga variabel tersebut banyak faktor yang harus dipertimbangkan khususnya kinerja semua karyawan yang terlibat dalam *project*. Dengan menjaga kinerja dari semua karyawan maka akan menjaga kualitas dari produk yang dibuat dan dapat menyelesaikan semua permintaan dengan tepat waktu dan sesuai dengan jadwal yang sudah dibuat. Karena jika terjadi keterlambatan maka akan berdampak pada semua aspek baik dari aspek keuangan yang harus mengeluarkan biaya tambahan, aspek kepercayaan pelanggan, maupun aspek kualitas produk yang menurun karena harus mengejar waktu.

Suatu ukuran untuk menentukan keberhasilan organisasi atau perusahaan dalam mencapai tujuannya adalah kinerja (Bangun, 2012:250). Banyak perusahaan menggunakan sumber daya manusia sebagai sumber daya utama untuk menjalankan semua kegiatan organisasi atau perusahaan. Sehingga sumber daya manusia tersebut harus dituntut untuk memberikan kinerja yang optimal untuk perusahaan.

Lingkungan kerja dapat memberikan dampak pada kinerja karyawan, baik dampak positif maupun dampak negatif (Lars, 2014). Lingkungan kerja yang baik dan nyaman akan mengurangi keluhan dan absensi karyawan sehingga akan meningkatkan kinerja karyawan (Roelofsen, 2002). Gaji dan kompensasi yang tinggi merupakan faktor yang dapat menarik dan mempertahankan karyawan yang berkualitas, tetapi kualitas lingkungan kerja juga memiliki pengaruh yang cukup besar untuk menarik dan mempertahankan karyawan yang berkualitas (Leblebici, 2002).

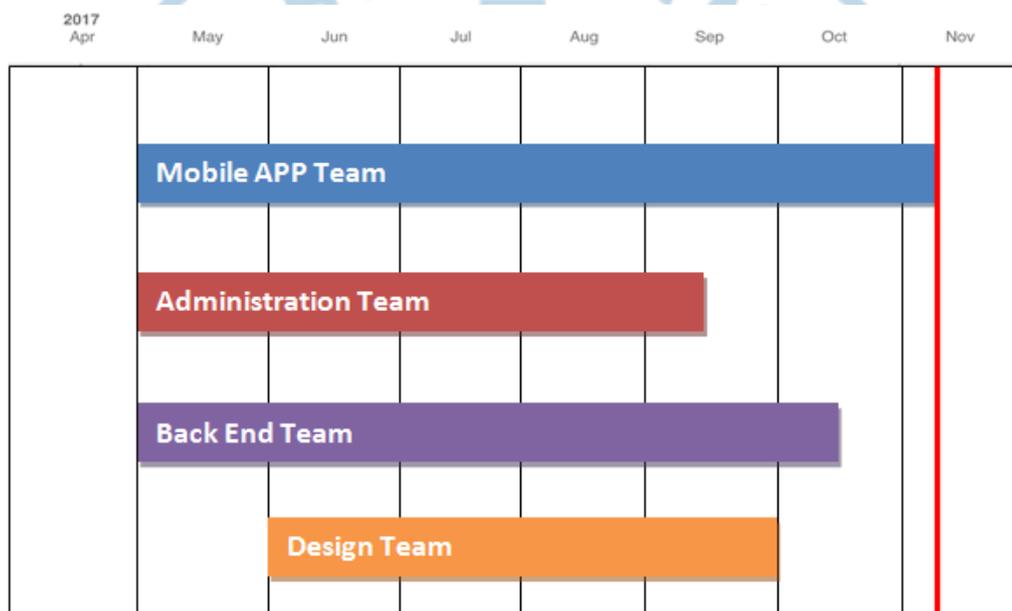
PT. X merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang *software development* yang memiliki cabang di Bandung dan Jakarta. PT. X sudah memiliki beberapa produk software yang sudah dijual dan dipasarkan. Setiap pembuatan produk akan dikerjakan oleh satu team besar yang terdiri dari beberapa orang. Dalam team besar tersebut akan dibagi menjadi beberapa team kecil sesuai dengan *job description* masing-masing. Team kecil tersebut biasanya diisi oleh *design team, mobile programmer, back-end programmer, quality assurance* dan *project manager*.

*Design team* berisi orang-orang yang bertugas untuk membuat *user interface* atau tampilan aplikasi untuk setiap produk. *Design* setiap produk akan berbeda-beda sesuai dengan keinginan pelanggan. *Mobile programmer* bertugas untuk membuat aplikasi yang bersifat *mobile* seperti aplikasi untuk Android dan IOS. *Back-end programmer* bertugas untuk membuat service yang menghubungkan antara aplikasi *mobile* dengan *server* yang berisi *database*. *Quality assurance* bertugas untuk mengecek aplikasi yang sudah dibuat oleh *programmer*. Semua

fitur pada aplikasi akan dicek sebelum diberikan kepada pelanggan. Sedangkan *project manager* bertugas untuk merancang semua arsitektur atau dasar aplikasi yang akan dibuat. Selain itu *project manager* bertugas untuk mengatur berjalanya suatu *project* dan membuat *timeline project*.

Setelah melakukan observasi beberapa masalah dan melihat data seperti *project timeline* dan *crash report* maka peneliti menemukan masalah kinerja dari karyawan.

Gambar 1.2 *Project Timeline*



(Sumber: Data internal perusahaan)

Gambar 1.2 diatas menunjukkan data *project timeline* yang harus diselesaikan oleh semua karyawan yang terlibat dalam *project*. Setiap *project* memiliki lama waktu *timeline* yang berbeda beda sesuai dengan tingkat kesulitan suatu produk. *Timeline* yang sudah dibuat harus menjadi patokan waktu bagi

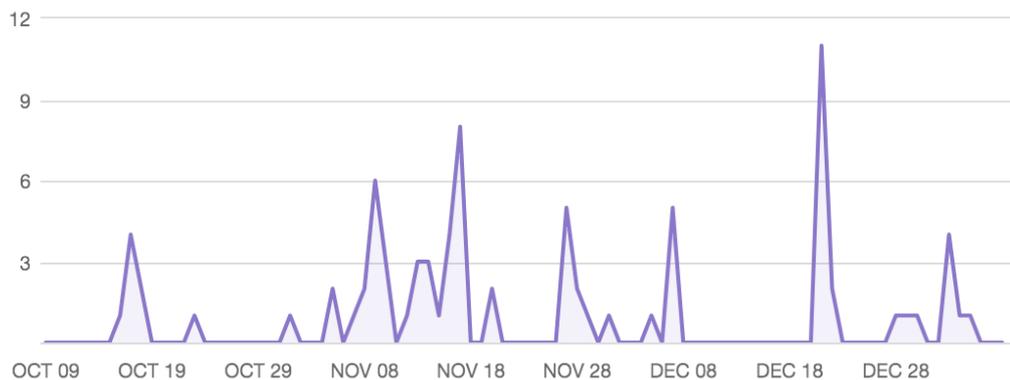
semua anggota tim yang terlibat dalam *project*. Pada *project* ini, lama waktu yang sudah dijadwalkan adalah selama tujuh bulan pengerjaan yang dimulai dari pemilihan anggota team sampai dengan aplikasi diberikan kepada pelanggan. Dari data tersebut terlihat *project* dimulai pada bulan Mei 2017 dan dijadwalkan selesai pada awal November 2017.

Namun sampai saat ini yaitu bulan Januari 2018 proses pembuatan aplikasi masih berlangsung dan belum dapat diselesaikan. Dengan adanya kemunduran dari jadwal yang sudah ditentukan mengakibatkan kerugian bagi perusahaan. Keterlambatan ini berdampak pada kemunduran semua *project* baru yang harusnya dimulai pada bulan Januari. Selain itu dengan adanya keterlambatan membuat perusahaan mengalami kerugian keuangan karena biaya pembuatan produk menjadi lebih besar dari yang sudah direncanakan.

Gambar 1.3 *Crash Report*

CRASHES PER DAY

82



(Sumber: Data internal perusahaan)

Gambar 1.3 diatas menunjukkan data crash report yang diperoleh selama tiga bulan terakhir. *Crash report* merupakan laporan kegagalan suatu aplikasi dalam memproses suatu perintah yang mengakibatkan komputer atau *handphone* menjadi *hang*, macet atau tidak berfungsi. Suatu aplikasi atau program yang baik akan memiliki data crash yang sedikit atau tidak ada *crash* pada saat pengguna menggunakan aplikasi atau program tersebut. Pada gambar diatas menunjukkan data 82 *crash per day*. Data tersebut menunjukkan data *crash* yang tinggi untuk sebuah aplikasi. Data tersebut mengindikasikan kualitas pembuatan dari aplikasi yang kurang baik.

Dengan melihat latar belakang dan masalah-masalah diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kepemimpinan transaksional dan lingkungan kerja terhadap kinerja karyawan pada PT. X. Penulis merangkum tujuan penelitian ini dalam bentuk judul berikut : **“Pengaruh Kepemimpinan Transaksional dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan PT. X”**

## **1.2 Identifikasi dan Perumusan Masalah**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Terdapat indikasi rendahnya kinerja karyawan pada PT. X, yang diduga disebabkan oleh tingkat penegakan kepemimpinan yang masih rendah. Dari hasil wawancara dan observasi awal menunjukkan banyak pegawai yang masih datang terlambat sehingga mengganggu kegiatan produksi produk. Selain itu terdapat beberapa karyawan yang tidak mematuhi aturan perusahaan seperti tidak

diperbolehkan untuk mengambil pekerjaan diluar perusahaan yang berhubungan dengan bidang IT. Beberapa karyawan masih ada yang mengambil pekerjaan diluar perusahaan dalam bidang yang sama.

Terdapat indikasi rendahnya kinerja karyawan pada PT. X, yang diduga disebabkan oleh kondisi lingkungan kerja yang kurang nyaman untuk bekerja. Hal ini disebabkan karena hampir semua karyawan pada PT. X setiap hari selama 8 jam terus berada didalam lingkungan kantor dengan kondisi yang kurang nyaman seperti kondisi kursi yang tidak nyaman, kondisi suhu udara yang kadang terlalu dingin atau terlalu panas, serta lokasi ruangan satu team yang dipisahkan oleh beberapa lantai.

### **1.2.2 Perumusan Masalah**

Sumber daya manusia yang handal sangat diperlukan perusahaan untuk menghadapi kebutuhan dan tantangan global pada saat ini. Karyawan dituntut untuk selalu memberikan kinerja yang optimal agar dapat memberikan dampak yang positif bagi perusahaan. Selain itu dengan kinerja yang optimal maka tujuan perusahaan akan dapat tercapai sesuai dengan keinginan perusahaan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan sebelumnya, teridentifikasi beberapa permasalahan diantaranya:

1. Bagaimana pengaruh gaya kepemimpinan transaksional pada PT. X.
2. Bagaimana lingkungan kerja karyawan PT. X.
3. Bagaimana kinerja karyawan PT. X.
4. Bagaimana pengaruh gaya kepemimpinan transaksional dan lingkungan kerja terhadap kinerja pada PT. X baik secara simultan maupun parsial.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai pengaruh Gaya Kepemimpinan Transaksional dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT. X. Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah yang sudah dijelaskan diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan utama untuk :

1. Untuk mengetahui pengaruh gaya kepemimpinan transaksional pada karyawan pada PT. X.
2. Untuk mengetahui lingkungan kerja karyawan pada PT. X.
3. Untuk mengetahui kinerja karyawan pada PT. X.
4. Untuk mengetahui pengaruh gaya kepemimpinan transaksional dan lingkungan kerja terhadap kinerja pada PT. X baik secara simultan maupun parsial.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

1. Bagi Penulis

Penelitian ini dilakukan untuk menambah pengetahuan serta wawasan mengenai Manajemen Sumber Daya Manusia. Khususnya kajian mengenai kepemimpinan transaksional dan lingkungan kerja terhadap peningkatan kinerja karyawan. Selain itu penelitian ini bertujuan sebagai prasyarat untuk menyelesaikan studi Magister Manajemen pada Universitas Kristen Maranatha.

2. Bagi Perusahaan

Penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan selanjutnya terhadap masalah kinerja yang sedang dialami oleh perusahaan. Selain itu penelitian ini dapat digunakan sebagai alat evaluasi dan dan dasar untuk melakukan peninjauan mengenai upaya untuk meningkatkan kinerja pegawai melalui fokus kepemimpinan transaksional dan lingkungan kerja.

### 3. Bagi Civitas Akademisi dan Pihak Lainnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

