

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi saat ini, teknologi sudah begitu maju dan semakin mudah untuk digunakan. Tidak dapat dipungkiri, dengan berkembangnya teknologi setiap organisasi maupun perusahaan harus bersaing secara global. Organisasi maupun perusahaan mampu melakukan terobosan dan menciptakan inovasi baru. Peranan IT dalam suatu organisasi maupun perusahaan sangatlah penting untuk membantu organisasi maupun perusahaan mengambil keputusan, meningkatkan pelayanan dan menciptakan manajemen dengan operasional lebih terintegrasi.

Industri *software* mulai tumbuh di Indonesia secara alamiah, meskipun beberapa produsen *software* kelas dunia seperti Microsoft, Oracle, Linux, IBM, dan lainnya telah mengembangkan usahanya di Indonesia. Dibandingkan dengan negara-negara ASEAN, posisi dan kondisi industri *software* Indonesia relatif sangat tertinggal jauh baik dalam jumlah perusahaan, tenaga kerja yang diserap, nilai produksi dan modal yang diinvestasikan. Nilai penjualan produk *software* di Indonesia pada tahun 1999 dengan laju pertumbuhan 9% pertahun, dari jumlah tersebut 52% merupakan jenis *software* aplikasi baik untuk bisnis besar, finansial dan industri. Pasar *software* aplikasi di Indonesia diperkirakan akan tumbuh 20% pertahun. 85% dari pasar *software* aplikasi saat ini masih dipasok oleh produk impor sejalan dengan belum berkembangnya industri *software package* di dalam negeri.

Penggunaan teknologi dan sistem informasi yang efektif dan efisien akan mempengaruhi efektivitas dan efisiensi jaringan komunikasi antara setiap divisi dalam perusahaan. Jika sistem informasi perusahaan dapat menjangkau setiap divisi dalam perusahaan maka secara menyeluruh akan memudahkan setiap divisi untuk mencapai target maksimalnya. Jika sistem informasi yang ada tidak dapat menjawab kebutuhan setiap divisi, atau bahkan keakuratan data dan waktu tidak efektif, maka secara tidak langsung hal ini dapat berpengaruh pada keunggulan bersaing perusahaan, hal tersebut salah satunya dapat dikaitkan dengan kualitas *software* dan kualitas pelayanan SI yang diberikan perusahaan yang nantinya akan

mempengaruhi kepuasan dari klien. Jadi klien merupakan kunci penting yang menjadi tolak ukur kualitas yang diberikan suatu perusahaan.

Oleh karena itu, berkembanglah banyak konsultan IT di Indonesia ini. Konsultan IT adalah seorang tenaga profesional yang menyediakan jasa kepenasehatan (*consultancy service*) dalam bidang informasi dan teknologi. Dimana konsultan IT itu sendiri mempunyai fungsi dalam menangani konsultasi di bidang IT, meliputi saran bisnis, menyelesaikan masalah teknis maupun memperbaiki struktur dan efisiensi dalam sistem IT. Tugas khusus yang dilakukan oleh konsultan IT meliputi :

1. Bertemu dengan klien untuk menentukan keperluan.
2. Menentukan jangkauan dari suatu proyek.
3. Merencanakan *timeline* dan kebutuhan sumber daya.
4. Menjelaskan spesifikasi sistem klien, memahami kebiasaan kerja mereka dan sifat dasar dari bisnisnya.
5. Berhubungan dengan staf pada semua tingkat dari organisasi klien, untuk mendapatkan informasi seputar cakupan suatu proyek yang akan dikerjakan tersebut.
6. Mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah IT.
7. Menganalisis dan menentukan ancaman keamanan pada sistem IT.
8. Membuat laporan terperinci dan dokumentasi terkait kemajuan, masalah, dan solusi IT.
9. Mengawasi dan mengkoordinasikan penerapan teknologi baru.
10. Merancang, menguji, memasang dan memantau sistem baru.
11. Melatih user untuk menggunakan sistem baru atau sistem yang sudah ada.

Konsultan IT itu sendiri pada saat ini sudah berkembang cukup pesat di Indonesia seiring dengan kemajuan di bidang informasi dan teknologi, sehingga banyak perusahaan dan organisasi yang beralih ke sistem komputerisasi. Salah satu konsultan IT yang sudah mulai berkembang adalah PT. Kopi Koding Inovasi, suatu konsultan IT yang beralamat Perumahan Cibinong City Blok B/15, Sukahati Cibinong – Kabupaten Bogor. PT. Kopi Koding Inovasi berdiri pada tahun 2020 dan sudah mempunyai proyek sejak awal berdiri.

Tabel 1.1 Jumlah Proyek PT. Kopi Koding Inovasi, 2020-2023

No.	Jumlah Proyek	Tahun
1	2	2020
2	4	2021
3	6	2022
4	7	2023

(Sumber Laporan Proyek PT. Kopi Koding Inovasi, 2020-2023)

Merujuk pada tabel diatas, pada awal berdirinya bisnis ini telah menyelesaikan 3 proyek pada tahun 2020, dan perkembangan proyek dalam kurun waktu 3 tahun telah mendapatkan 7 proyek pada tahun 2023 saat ini. Klien PT. Kopi Koding Inovasi adalah Koperasi Simpan Pinjam (KSP) yang tersebar di Jabodetabek.

Jika melihat trend proyek yang didapatkan terus meningkat, maka dapat dikatakan bahwa konsultan IT berhasil memperkenalkan produknya ke berbagai perusahaan Koperasi Simpan Pinjam (KSP). PT. Kopi Koding Inovasi juga memberikan *after sales* seperti pemeliharaan *software* dan perkembangan *software*, selain itu harga produk *software* yang bersaing juga menjadi alasan lain yang sukses pada tahun 2023.

Melalui wawancara, diketahui beberapa masalah mendasar yang menyebabkan usaha mempunyai hambatan, jenis produk yang dimiliki belum cukup banyak untuk sebagai demo ke klien yang menghambat perkembangan bisnis, jumlah karyawan yang terbatas juga salah satu faktor hambatan perusahaan untuk memajukan usahanya tersebut. Dalam teori pengembangan usaha, inovasi terhadap produk merupakan suatu bagian penting dalam pengembangan usaha. Begitu juga dengan *software* yang perlu di inovasi sesuai dengan permintaan klien dengan harga yang kompetitif.

Melihat permasalahan dan hambatan yang dihadapi perusahaan, maka diperlukan strategi-strategi untuk mengembangkan perusahaan ini. Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul Strategi Pengembangan Bisnis PT. Kopi Koding Inovasi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan atas permasalahan yang muncul, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Masih sedikitnya klien yang menggunakan jasa PT. Kopi Koding Inovasi.
2. Jenis produk *software* masih terbatas.
3. Jumlah karyawan belum cukup banyak untuk menjalankan pembuatan *software* baru.
4. Konsistensi dari pencapaian target ini, memberikan gambaran keputusan pengguna jasa pada PT. Kopi Koding Inovasi dipengaruhi faktor internal perusahaan.

1.3 Perumusan Masalah

Pesatnya persaingan di bidang industri IT, menjadi daya tarik (*interest*) tersendiri dalam penelitian ini, khususnya untuk wilayah Kabupaten Bogor jenis usaha ini menjadi sesuatu yang memiliki banyak pesaing sehingga perlu terus dikembangkan. Oleh sebab itu, berdasarkan latar belakang masalah rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana identifikasi faktor internal berupa kekuatan dan kelemahan dari bisnis PT. Kopi Koding Inovasi?
2. Bagaimana identifikasi faktor eksternal berupa peluang dan ancaman dari bisnis PT. Kopi Koding Inovasi?
3. Bagaimana rumusan alternatif strategi berdasarkan matriks SWOT?
4. Bagaimana solusi alternatif berdasarkan QSPM pengembangan bisnis yang dapat diberikan kepada pemilik usaha PT. Kopi Koding Inovasi?

1.4 Tujuan Penelitian

Untuk menjawab apa yang telah ditulis pada rumusan masalah di atas. Maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengidentifikasi faktor internal berupa kekuatan dan kelemahan dari bisnis PT. Kopi Koding Inovasi.
2. Mengidentifikasi faktor eksternal berupa peluang dan ancaman dari bisnis PT. Kopi Koding Inovasi.
3. Merumuskan alternatif strategi berdasarkan matriks SWOT
4. Memberikan solusi alternatif QSPM pengembangan usaha kepada pemilik bisnis PT. Kopi Koding Inovasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah :

1. Perusahaan dapat menerapkan hasil penelitian ini berupa strategi – strategi yang tepat guna mengembangkan bisnis.
2. Perusahaan dapat menerapkan hasil penelitian ini dengan memasukkan ke dalam program – program kerja yang disusun perusahaan.
3. Perusahaan dapat meningkatkan strategi pengembangan bisnis melalui keputusan dalam perusahaan.
4. Meningkatkan pangsa pasar sesuai hasil penelitian yang dilakukan sehingga dapat menguntungkan lebih besar lagi dari sebelumnya.
5. Meningkatkan minat anak muda terutama mahasiswa STIE GICI Business School Bogor dalam menjalankan suatu bisnis konsultan IT.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini memiliki batasan untuk menentukan ruang lingkup penelitian untuk mencapai tujuan. Batasan yang digunakan pada penelitian ini adalah :

1. Penelitian dilakukan pada PT. Kopi Koding Inovasi.
2. Penelitian yang dilakukan berfokus pada Konsultan IT yang menerapkan sistem penjualan jasa *software*.
3. Penelitian mencakup strategi bisnis untuk pengembangan bisnis IT PT. Kopi Koding Inovasi.

1.7 Sistematik Penulisan Penelitian

Sistematika penulisan penelitian ini sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang masalah yang diangkat, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian dan asumsi, serta kerangka penelitian.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisikan landasan konseptual dari penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti, yang meliputi konsep bisnis Konsultan IT di Kab. Bogor, perancangan strategi bisnis dengan pendekatan IFE, EFE, SWOT dan QSPM serta posisi penelitian sekarang dengan penelitian terdahulu.

3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi urutan langkah-langkah secara sistematis dalam tiap tahap penelitian yang akan dilakukan untuk memecahkan permasalahan. Urutan langkah yang ditetapkan tersebut merupakan kerangka yang dijadikan pedoman pelaksanaan penelitian.

4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab IV berisi tentang tahapan dalam mengerjakan data yang kemudian di analisa dan diinterpretasikan sehingga mampu menjabarkan model yang dibuat.

5. BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab V berisi mengenai simpulan dari hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan sebelumnya beserta saran yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan selanjutnya.