

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dewasa ini meningkat secara pesat. Teknologi tidak hanya digunakan untuk kepentingan penelitian, pendidikan dan ilmu pengetahuan saja. Teknologi sekarang ini sudah menjadi bagian hidup manusia, sebagai kebutuhan pokok dan bahkan menjadi sebuah bisnis yang menjanjikan. Tahun 80an, komputer masih merupakan benda asing bagi masyarakat awam, memasuki tahun 90an masyarakat mulai terbiasa menggunakan komputer terlebih lagi sejak Bill Gates menemukan salah satu penemuan terbaik sepanjang masa yang bernama Windows. Dengan komputer kita bisa melakukan apapun, dari bekerja, belajar, sampai bermain. Era komputerisasi semakin berkembang dengan ditemukannya internet yang semakin memajukan kehidupan manusia. Perkembangan internet pun merambah ke dunia hiburan dalam hal ini ke dunia para penggemar game PC. Banyak game PC yang sekarang ini dimainkan dengan menggunakan internet atau yang lebih dikenal dengan Game On line. Untuk mendapatkan seperangkat komputer lengkap dengan jaringan internetnya tidaklah murah, ditambah biaya bulanan untuk sekedar bermain game secara on line di dunia maya, membuat banyak masyarakat masih belum mampu memiliki komputer dan jaringan internet pribadi. Hal ini lah yang menjadi sasaran para pebisnis untuk membuat persewaan game on line, dibuktikan dengan menjamurnya

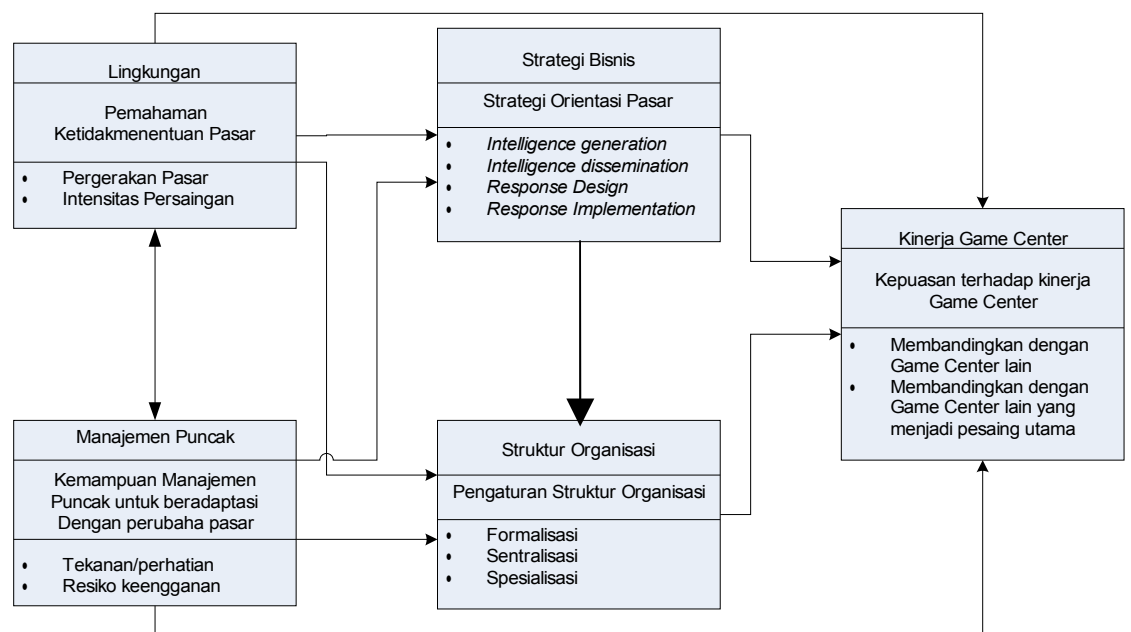
Game Center di Indonesia, khususnya di DIY. Perusahaan yang mendefinisikan “arena-nya” dan berorientasi pasar, berarti secara aktif dan konsisten melakukan strategi pemasaran (Prasetiya Mulya, 2008).

Menghadapi persaingan dengan berbagai perusahaan sejenis, perusahaan dapat membuat strategi bisnis yang mantap untuk memenangkan persaingan yang ada. Menurut Wheelen dan Hunger (2000), manajemen strategik adalah sekumpulan pilihan dan aksi yang membandingkan hasil jangka panjang dari perusahaan, dimana termasuk peninjauan terhadap lingkungan (baik eksternal dan internal), formulasi strategi (perencanaan strategik/jangka panjang), implementasi strategi, evaluasi dan control. Dengan adanya sebuah strategi bisnis, perusahaan dapat mempersiapkan dirinya dalam menghadapi persaingan. Para pemilik bisnis game Center harus pintar-pintar membuat strategi bisnis untuk menarik perhatian dan minat dari para pemain game online atau yang biasa disebut ‘Gammer’. Dengan strategi bisnis yang tepat, maka para ‘gammer’ tidak akan berpindah dari satu game center ke game center yang lain. Setiap perusahaan yang bersaing dalam suatu industri mempunyai strategi bersaing, eksplisit atau implisit (David, 2006).

Dari penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa adanya strategi bisnis yang tepat, dapat membantu perusahaan game center menang dalam persaingan perusahaan sejenis. Selain itu, strategi bisnis dirasa juga memiliki pengaruh terhadap kinerja perusahaan game center. Tetapi pada kenyataan, adanya strategi bisnis yang dirasa tepat belum tentu menjadi satu-satunya faktor utama yang mempengaruhi kinerja perusahaan. Strategi merupakan alat

untuk melakukan adaptasi dan merupakan penentu kunci kinerja perusahaan, sedangkan kinerja merupakan jantung dari keunggulan bersaing dan bagaimana perusahaan mengimplementasikan strategi untuk beradaptasi merupakan makna dari orientasi strategi (Manu, 1996 dikutip dari Dedi dan Kartawan, 2008).

Faktor-faktor lain mempengaruhi kinerja perusahaan adalah faktor lingkungan, struktur organisasi, dan *Top Management*, yang digambarkan pada gambar 1.1



Gambar 1.1. Hubungan antara lingkungan, *top management*, struktur organisasi, strategi bisnis dan performansi toko atau perusahaan

Ilmu manajemen yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah manajemen strategis khususnya strategi bisnis. Berdasarkan uraian diatas, penulis ingin melakukan penelitian pada perusahaan game center yang ada di wilayah

DIY. Game center yang ada di wilayah DIY dipilih sebagai subyek penelitian dikarenakan usaha ini telah banyak berkembang dan semakin mendarah daging di kalangan masyarakat terutama masyarakat DIY baik anak-anak, remaja, sampai orang dewasa. Masyarakat di DIY sudah tidak asing lagi dengan adanya beragam game center di wilayah mereka dengan beragam permainan dan fasilitas yang ditawarkan. Dengan banyaknya jumlah Game Center yang ada di wilayah DIY, data yang dibutuhkan untuk penelitian akan mudah diperoleh.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka permasalahan yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah:

- Apakah ada pengaruh strategi bisnis terhadap kinerja perusahaan Game Center yang ada di wilayah DIY?

1.3 Batasan Masalah

Pembahasan yang dilakukan menggunakan batasan masalah untuk menyederhanakan dan mengarahkan penelitian serta membatasi masalah yang sifatnya kompleks agar sesuai dengan tujuan penelitian dan benar-benar menjawab permasalahan yang adaserta untuk menghindari kerancuan pembahasan sehingga ruang lingkup pembahasna menjadi jelas dan tepat.

Lingkup pembahasan dalam penelitian ini meliputi hal-hal berikut, yaitu:

- a. Penelitian hanya dilakukan pada game center yang ada di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta

- b. Game Center yang menjadi objek penelitian adalah game center yang memiliki minimal 10 unit komputer
- c. Penelitian yang dilakukan terhadap manajer atau pemilik perusahaan untuk mengetahui kepuasan pemilik atau manajer terhadap kinerja perusahaannya dengan Intelligence Generation, Intelligence Dissemination, Response Design, Response Implementation sebagai variable yang diteliti.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Untuk mengetahui apakah strategi bisnis memiliki pengaruh terhadap kinerja perusahaan Game Center di wilayah DIY.
2. Untuk mengetahui strategi bisnis seperti apakah yang paling mempengaruhi kinerja perusahaan game center di wilayah DIY.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.5.1. Bagi Pemilik Game Center

Pemilik Game Center dapat memperoleh gambaran tentang pengaruh strategi bisnis terhadap kinerja Perusahaan Game Center miliknya, serta dapat mengetahui strategi bisnis yang tepat untuk bisnis Game Center di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta.

1.5.2. Bagi pembaca

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan informasi bagi pembaca tentang strategi bisnis khususnya tentang strategi bisnis Game Center.

1.5.3. Bagi penulis

Penulis dapat memperdalam ilmu yang didapat di bangku kuliah dan dapat mengetahui sedikit banyak mengenai strategi bisnis yang dibuat oleh sebuah perusahaan yang dapat berguna untuk masa depan. Selain itu penelitian ini juga menambah kecakapan penulis dibidang penelitian, analisis dan berpikir kritis dalam memecahkan masalah.

1.5.4. Bagi pihak lain

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah pengetahuan informasi dan sebagai bahan pertimbangan dalam membuat strategi untuk dapat meningkatkan kinerja perusahaan, terutama usaha sejenis maupun jenis usaha lainnya.

1.6. Hipotesis

” Terdapat pengaruh strategi bisnis terhadap kinerja game Center ”

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan penelitian ini disajikan dalam bentuk sistematika:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas tentang latar belakang masalah, pokok permasalahan, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Berisi konsep-konsep tertulis yang relevan yang digunakan untuk menganalisa permasalahan yang ada serta teori-teori yang mendukung penelitian.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Berisi tentang waktu dan tempat penelitian, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, dan metode analisis data.

BAB IV: ANALISIS DATA

Berisi tentang analisis dari pengumpulan data dan interpretasi data

BAB V: PENUTUP

Berisi kesimpulan akhir dari analisis data, kelemahan dan saran untuk penelitian selanjutnya