

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan yang pesat dalam dunia IT merubah proses bisnis di seluruh dunia (Lauden & Lauden, 2007). Proses bisnis yang selalu dikerjakan secara manual berubah menjadi proses bisnis yang terintegrasi dengan teknologi informasi. Dampak perkembangan ini, mengakibatkan permintaan terhadap produk-produk IT menjadi bertambah cukup pesat. Hal ini merupakan tantangan yang berat bagi *software developer*. Jumlah *developer* yang terbatas, perkembangan yang amat pesat, ketersediaan waktu yang sedikit, dan tuntutan menghasilkan produk yang berkualitas dan handal menjadi salah satu masalah utama yang dihadapi oleh *software developer*. Oleh karena itu, performa *software engineer* yang baik merupakan faktor paling utama yang diperhatikan oleh *software developer* sekarang ini.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi performa *software engineer* (Moore, 2000). Kondisi lingkungan kerja menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi kinerja manusia (El-Zeiny, 2013). Lingkungan kerja yang baik dapat meningkatkan performa, karyawan bersedia menambah jam kerja apabila mereka memiliki lingkungan kerja yang baik (Zaman et al., 2012). Oleh karena itu, sudah banyak *software developer* di dunia ini yang peduli akan lingkungan kerjanya dan mulai merancang atau menyediakan lingkungan

kerja yang unik, nyaman dan aman untuk meningkatkan performa *software engineer*, seperti GooglePlex yang dimiliki oleh Google. inc.

Google .inc, bukan hanya terkenal akan mesin pencarian yang handal saja, akan tetapi juga terkenal akan lingkungan kerjanya, GooglePlex. Hal ini jelas disebutkan pada hasil survey yang dilakukan oleh Fortune Magazine pada tahun 2012, yang menobatkan Google sebagai tempat kerja terbaik di dunia. Lingkungan kerjanya yang menyerupai taman bermain, membuat Google berhak mendapatkan penghargaan tersebut. Hal serupa juga terjadi di perusahaan IT di Indonesia, menurut survey yang dilakukan oleh Endeavor Indonesia pada tahun 2015, Kaskus dinobatkan sebagai tempat kerja favorit yang diinginkan oleh *software engineer* untuk berkeja.

Kaskus merupakan *social commerce* terbesar di Indonesia sekarang ini, berada di peringkat 285 dunia serta menduduki peringkat tujuh sebagai situs yang paling banyak dikunjungi di Indonesia dan juga memiliki kondisi lingkungan tempat kerja yang hampir sama konsepnya dengan GooglePlex, lingkungan kerja yang bersifat bebas dan *colorful* dirancang untuk meningkatkan performa *software engineer*. Selain kaskus, Bali Camp juga merupakan salah satu perusahaan IT di Indonesia yang menawarkan lingkungan kerja yang menarik.

Bali Camp merupakan *software developer* yang sering disebut dengan *silicon valley* asal Indonesia, karena Bali Camp menggabungkan konsep seni dan memanfaatkan keindahan alam yang melimpah di Indonesia sebagai lingkungan kerja mereka. Keindahan alam seperti gunung, sungai, pepohonan

menjadi pemandangan sehari-hari *software engineer* di Bali Camp. Konsep ini sangat berbeda jauh dengan konsep lingkungan kerja *software developer* saat ini yang lebih bersifat modern. Namun, faktor lingkungan saja tidak dapat meningkatkan kinerja seseorang. (Feldt et al., 2010).

Lingkungan *software engineer* adalah pekerjaan yang terikat akan waktu yang terbatas, tuntutan yang terpusat pada *client* dan fokus terhadap penggunaan teknologi yang sangat cepat perkembangannya (Nayak, 2014), menimbulkan beban mental yang amat berat bagi *software engineer*, yang mengakibatkan *software engineer* mengalami stress kerja. Telah ditemukan hubungan yang sangat kuat pada kesehatan mental *software engineer*, namun tidak pada kesehatan fisik *software engineer* (Nayak, 2014).

Ahli ilmu jiwa mengatakan bahwa seseorang yang bekerja di lingkungan *information technology* (IT) akan sering mengalami kecemasan, depresi dan kesendirian karena mereka lebih sering menghadapi rasa ketidakpuasan dan rendahnya pengakuan (Nayak, 2014). Jika dibandingkan dengan pekerja teknik yang lainnya seperti mekanik profesional, *software engineer* lebih memiliki tingkat kecemasan dan kesehatan mental yang lebih rendah dibandingkan dengan mekanik profesional (Nayak, 2014). Ketika seseorang merasa sangat cemas atau gelisah maka seseorang tersebut tidak dapat menghasilkan performa yang efisien dalam pekerjaannya (Nayak, 2014). Namun, Design lingkungan kerja dapat menjadi penyebab utama dalam menurunkan stress karyawan (Gutnick, 2007). Akan tetapi, lingkungan kerja

tersebut harus sesuai dengan pilihan seseorang dan kepribadian menjadi faktor utama pemilihan lingkungan kerja pada seseorang.

Kepribadian merupakan faktor utama bagaimana manusia berinteraksi dengan sekitar (Owens, 2015). Kepribadian ini dapat digunakan untuk mengetahui penyebab utama pemilihan pekerjaan, teman, rumah maupun lingkungan kerja seseorang (Owens, 2015). Kepribadian ini dapat menimbulkan dampak yang baik dan buruk bagi kesehatan seseorang (Owens, 2015). Sebagai contoh, apabila seseorang bekerja di lingkungan kerja yang tidak sesuai dengan kepribadian seseorang, maka seseorang tidak akan merasa nyaman dan akan cepat mengalami stress. Karena faktor lingkungan atau lokasi yang tepat dapat menarik seseorang untuk berkontribusi dengan bahagia (Lucas, 2014). Oleh karena itu penelitian ini meneliti pengaruh lingkungan kerja alami pada performa dan tingkat stress *software engineer* dengan memperhatikan faktor kepribadian.

Penelitian ini akan dilakukan di Bali Camp karena *software developer* ini memiliki lingkungan kerja yang unik dan bersifat alami berbeda dengan lingkungan kerja modern sekarang ini. Pengukuran tingkat stress dilakukan dengan menggunakan POMS (*Profile of Mood States*), karena alat ukur ini dirancang bukan hanya untuk mengetahui sisi negatif emosi seseorang namun juga sisi positif emosi pada seseorang. MBTI (*Myers-Briggs Type Indicator*) digunakan untuk alat ukur kepribadian *software engineer*. MBTI (*Myers-Briggs Type Indicator*) digunakan pada penelitian ini karena alat ukur ini merupakan alat ukur yang sering digunakan untuk mengukur kepribadian dan

selama 70 tahun kuisioner ini selalu diperbarui dan divalidasi sehingga membuat kuisioner ini handal untuk mengukur kepribadian seseorang. Selain itu, penelitian ini menggunakan variabel suhu, intensitas cahaya, pemandangan, kualitas udara, dan kebisingan sebagai komponen pembentuk lingkungan kerja fisik, karena variabel tersebut dirasa dapat mewakili perbedaan antara lingkungan kerja di lingkungan tertutup dan lingkungan kerja terbuka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka dapat dirumuskan masalah, Bagaimana pengaruh lingkungan kerja alami pada performa dan tingkat stress *software engineer*, dengan memperhatikan kepribadian *software engineer*.

1.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah:

1. Subjek yang diteliti adalah karyawan Bali Camp yang berprofesi sebagai *software engineer*, meliputi *system analyst, system designer, programmer, tester, maintainer* (Capretz & Capretz, 1996).
2. Lingkungan kerja yang digunakan adalah lingkungan kerja Bali Camp.
3. Aspek lingkungan yang diteliti adalah lingkungan fisik khususnya suara, suhu, intensitas cahaya, kualitas udara, pemandangan.

4. Lingkungan kerja alami yang dimaksud dalam penelitian ini adalah lingkungan kerja yang dapat melihat pemandangan alam secara langsung dan berinteraksi secara langsung dengan kondisi alam.
5. Penelitian dilakukan pada tanggal 8 November sampai dengan 25 Desember 2016.

1.4 Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian dengan judul “Pengaruh lingkungan kerja alami pada performa dan tingkat stress *software engineer*, studi kasus di Bali Camp” adalah benar adanya. Keaslian ini dapat dibuktikan dengan belum ditemukan buku, artikel, jurnal ilmiah yang ditulis oleh penulis lain, walaupun pada beberapa bagian dari penelitian ini mengadopsi pada penelitian serupa yang pernah dilakukan. Tata cara pengadopsian yang dilakukan telah mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, dapat dirumuskan beberapa tujuan dari penelitian ini, antara lain:

1. Mengetahui pengaruh lingkungan kerja alami terhadap performa *software engineer*.
2. Mengetahui pengaruh lingkungan kerja alami terhadap peningkatan tingkat stress *software engineer* secara keseluruhan.

3. Mengetahui pengaruh lingkungan kerja alami terhadap peningkatan tingkat stress *software engineer* dengan memperhatikan kepribadian *software engineer*.
4. Secara lebih dalam, penelitian ini juga ingin mengetahui variabel lingkungan fisik yang mempengaruhi tingkat stress *software engineer*.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis, berguna sebagai sumbangan pemikiran atau memperkaya konsep dan teori terhadap ilmu yang berhubungan dengan dunia IT, khususnya lingkungan kerja yang dapat meningkatkan performa *software engineer*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, menambah wawasan mengenai lingkungan kerja yang baik bagi *software engineer*.
- b. Bagi dunia IT, diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi atau acuan bagi perusahaan IT dalam merancang lingkungan kerja.
- c. Bagi Bali Camp, penelitian ini dapat menjadi bukti pengaruh lingkungan kerja mereka terhadap *software engineer*, sehingga dapat dijadikan acuan dalam merancang lingkungan kerja di kemudian hari.

- d. Bagi bidang penelitian, penelitian ini diharapkan menjadi referensi atau acuan bagi penelitian lebih lanjut yang akan dilakukan di kemudian hari.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, keaslian penelitian, manfaat penelitian, tujuan penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bagian ini berisi mengenai uraian singkat mengenai hasil penelitian terdahulu yang memiliki kemiripan permasalahan dengan topik penelitian ini. Selain itu, tinjauan pustaka ini juga digunakan sebagai acuan yang berfungsi untuk mengarahkan dan mendukung pelaksanaan penelitian ini.

3. BAB III DASAR TEORI

Bagian ini berisi penjelasan dan uraian singkat mengenai teori-teori yang digunakan pada pelaksanaan penelitian ini, antara lain: kepribadian, kepribadian, alat ukur kepribadian(MBTI), stress kerja, alat ukur stress(POMS), ergonomi dan lingkungan fisik.

4. BAB IV METODOLOGI PENELITIAN

Bagian ini berisi uraian singkat mengenai lokasi penelitian, alat dan bahan, sumber data, hipotesis yang diuji dalam penelitian ini beserta langkah-langkah penelitian.

5. BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini berisi hasil-hasil yang telah didapat pada penelitian ini beserta penjelasannya.

6. BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian ini, beserta saran yang dapat digunakan sebagai referensi penelitian lebih lanjut.