

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

1.1.1 Profil PT. Langgeng Sejahtera Kreasi Komputasi (PT. LSKK)

PT. Langgeng Sejahtera Kreasi Komputasi (PT. LSKK) adalah suatu perusahaan yang didirikan pada tahun 2016 di Kota Bandung, Jawa Barat. PT. LSKK bergerak pada bidang pengembangan implementasi *Internet of Things* (IoT), Pemrosesan Sinyal Digital, dan Kecerdasan Buatan. Produk yang telah dihasilkan oleh PT. LSKK diantaranya *Home Auto Lamp*, Penerangan Jalan Umum (PJU), *Smartcard Saga*, Timbangan Digital, *Home Automation*, dan lainnya. PT. LSKK telah menjual beberapa produknya kepada lembaga pendidikan dan institusi. PT. LSKK memiliki kompetitor dalam industri teknologi seperti produk *smart lamp* dari PT. Bardi dan juga kompetitor lainnya yang menjual produk *smart home*. Karena semakin bertambahnya kompetitor perusahaan dalam industri teknologi, PT. LSKK pun berkomitmen untuk menerapkan visi dan misi agar dapat memberikan kontribusi yang besar khususnya dalam bidang teknologi. Adapun visi dan misi yang diterapkan oleh PT. LSKK ialah sebagai berikut:

a. Visi Perusahaan

“Menjadi perusahaan penyedia sistem berbasis teknologicanggih yang dapat diandalkan.”

b. Misi Perusahaan

1. Memberikan sistem yang cukup baik bagi pengguna untuk berhasil menjalankan misi merek.
2. Menjadi wahana bagi penerapan kepakaran di bidang teknik secara professional untuk meningkatkan daya saing global dan kesejahteraan Bangsa Indonesia.

Tercapainya suatu visi dan misi PT. LSKK pastinya didukung oleh sumber daya manusia yang berkualitas di dalamnya. Hal ini dilakukan dengan cara mengandalkan tim yang terdiri dari berbagai individu berbakat dan memiliki kemampuan khusus terutama dalam bidang elektronik dan teknik. Selain itu, para karyawan di PT. LSKK pun memiliki pengalaman dalam bidang elektronik dan teknik agar dapat menciptakan produk dengan kualitas dan integritas yang tinggi serta dapat bersaing dengan para kompetitornya. Selain adanya penerapan visi dan misi tersebut, adapun logo perusahaan dari PT. LSKK ialah sebagai berikut:

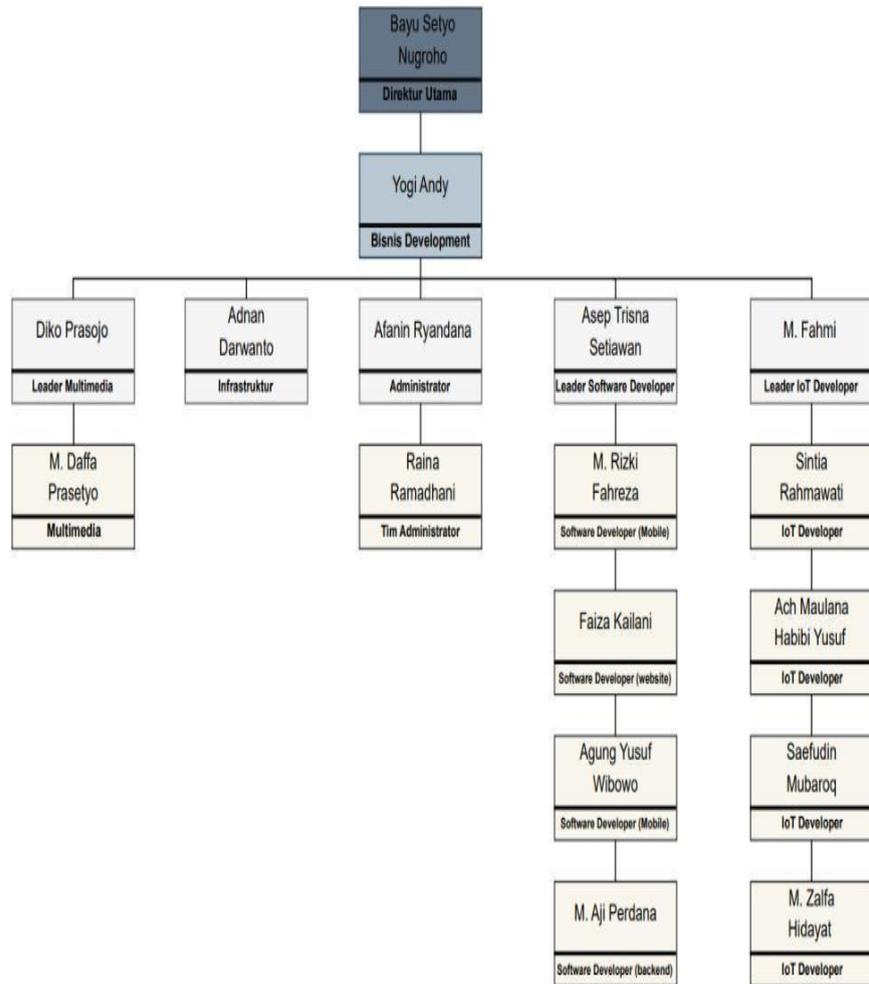


Gambar 1.1 Logo Perusahaan PT.LSKK

Sumber: Website Resmi PT. LSKK, 2024

Pada setiap perusahaan pasti memiliki struktur organisasi didalamnya. Struktur organisasi menjadi suatu kerangka kerja yang menentukan bagaimana pekerjaan dikoordinasikan dan diarahkan dalam sebuah perusahaan. Hal ini berlaku pada PT. LSKK yang memiliki struktur organisasi didalamnya guna menggambarkan hubungan wewenang antara atasan dengan bawahan. Pada stuktur organisasi di PT. LSKK dipimpin oleh sang Direktur Utama yang artinya setiap keputusan yang ditetapkan harus sesuai dengan keputusan Direktur Utama. Seorang direktur utama pun akan dibantu oleh *Business Development* yang bertanggung jawab dalam mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mengelola peluang-peluang bisnis baru untuk mengembangkan perusahaan. Selain itu, PT. LSKK pun memiliki beberapa divisi didalamnya seperti Leader Multimedia, Infrastruktur, Administrator, *Leader Software*

Developer, dan Leader IoT Developer. Berikut terdapat struktur organisasi PT. LSKK diantaranya adalah:



Gambar 1.2 Struktur Organisasi perusahaan PT.LSKK

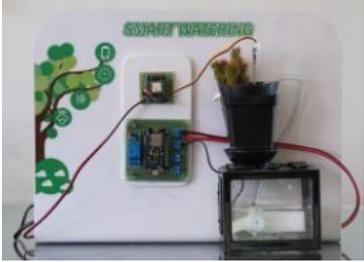
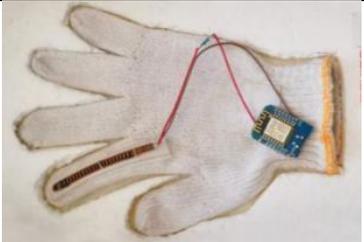
Sumber: Administrator PT. LSKK, 2024

1.1.2 Produk PT. LSKK

PT. LSKK saat ini menjual produk maupun jasa, contoh dari jasa yang dijual oleh PT. LSKK adalah membuat suatu *software* yang kegunaannya dapat disesuaikan dengan keinginan customer selagi masih berhubungan dengan *Internet of Things* dan PT. LSKK pun memiliki banyak sekali produk buaatannya berikut adalah beberapa contoh produk dari PT. LSKK yang dapat peneliti tampilkan adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Contoh Produk PT. LSKK

 <p>The image shows a white rectangular device labeled 'SMARTCARD SAGA' with an 'RFID' logo and a small green circuit board mounted on its surface.</p>	<p><i>Smart Card Saga</i> berfungsi untuk memantau kehadiran (absensi) bagi para personil yang terdaftar dengan memanfaatkan RFID sehingga kontrol absensi dapat lebih mudah digunakan dan modern.</p>
 <p>The image shows a white device labeled 'CENTER of GRAVITY' with a green suitcase icon and a 'STOP' sign, and a black sensor component mounted on its surface.</p>	<p><i>Center of Gravity</i> merupakan sebuah sistem untuk mengukur serta menguraikan informasi berat dari suatu benda secara berkala.</p>
 <p>The image shows a white device labeled 'ENVIRONMENTAL SENSOR' with a house icon and a '25°C' temperature display, and a small sensor component mounted on its surface.</p>	<p><i>Environmental Sensor</i> merupakan sebuah alat yang memanfaatkan Sensor DH11 untuk memonitoring atau memantau suhu pada ruangan tertentu.</p>
 <p>The image shows a white device labeled 'HOME AUTOMATION' with a QR code, a power outlet, and various electronic components and wires connected to it.</p>	<p><i>Home Automation</i> merupakan sebuah Kit IoT yang berisikan perangkat yang sudah memenuhi sistem <i>Home Automation</i> dan telah tersambung dengan Internet.</p>

	<p><i>Smart Watering</i> adalah suatu alat yang berfungsi sebagai penyiraman otomatis pada tanaman dengan menggunakan <i>Soil Moisture Sensor</i> dan <i>Water Pump Submersible</i>.</p>
	<p><i>Robotics Flex Sensor</i> menyajikan kemudahan untuk mengidentifikasi suatu kelengkungan, salah satunya kelengkungan jari.</p>
	<p>Absensi RFID adalah sebuah alat yang menyajikan kemudahan untuk memantau kehadiran (absensi) bagi para personel yang terdaftar dengan memanfaatkan RFID (<i>Radio Frequency Identification Device</i>).</p>
	<p>Smart PJU berfungsi sebagai pemantau arus, tegangan, frekuensi, daya, dan energi pada suatu PJU yang menggunakan konsep IoT dan juga dapat menyalakan PJU menggunakan <i>mobile application</i> ataupun <i>website</i>.</p>

	<p><i>Wind Tracker</i> merupakan alat yang memanfaatkan teknologi IoT dalam pengaplikasiannya, kelebihan dari <i>Wind Tracker</i> yaitu dapat dipantau dan dikendalikan dimanapun dan kapanpun selama <i>Wind Tracker</i> dan perangkat yang digunakan terhubung ke jaringan internet.</p>
---	--

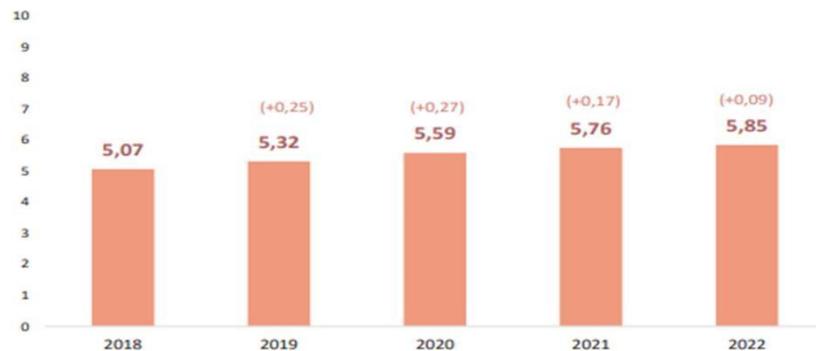
Sumber: Website Resmi PT. LSKK (2024)

1.2 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan zaman pada era modern di Indonesia saat ini menjadi semakin pesat. Hal tersebut ditandai dengan adanya kemajuan teknologi yang dapat membawa dampak besar terhadap berbagai sektor, salah satunya dalam bidang industri teknologi. Industri teknologi bukan lagi menjadi hal yang baru bagi masyarakat dan tak lagi dipandang sebelah mata, bahkan adanya industri teknologi ini telah menjadi salah satu pendorong utama bagi pertumbuhan ekonomi, membuka pintu untuk inovasi, efisiensi, dan konektivitas yang tidak terbatas.

Pada tahun 2023 menjadi tahun yang penuh tantangan bagi perekonomian Indonesia. Pertumbuhan ekonomi melambat menjadi 5,05 persen, Lebih rendah dari tahun sebelumnya yang mencapai 5,31 persen. Namun, di tengah badai ekonomi global dan inflasi yang tinggi, Indonesia masih menunjukkan ketangguhan. Ekonomi Indonesia terus melaju, meski diterpa gelombang ketidakpastian (Ronald, 2024). Hal ini menandakan bahwa meskipun kondisi ekonomi secara keseluruhan mengalami tantangan pada periode waktu tertentu, pertumbuhan industri teknologi dapat menjadi salah satu pendorong utama dalam pemulihan ekonomi dan membutuhkan

kontribusi positif. Selain itu, seiring dengan adanya kontribusi yang signifikan pada industri teknologi pun menyebabkan terjadinya kenaikan pada jumlah perusahaan yang berfokus pada industri teknologi. Adapun pertumbuhan industri teknologi di Indonesia dari tahun 2018 sampai 2022 ialah sebagai berikut:



Sumber: BPS

**Gambar 1.3 Pertumbuhan Industri Teknologi di Indonesia
Tahun 2018 -2022**

Sumber: Badan Pusat Statistik (2022)

Kenaikan pada jumlah perusahaan berbasis industri teknologi menandakan bahwa saat ini memasuki industri 4.0. Revolusi industri 4.0 dapat diartikan sebagai adanya ikut campur sebuah sistem cerdas dan otomatisasi dalam industri. Hal ini digerakkan oleh data melalui teknologi seperti *artificial intelligence*. Dari data tersebut kenaikan industri teknologi di Indonesia akan berpengaruh terhadap persaingan bisnis dalam industri teknologi. Selain itu, para pelaku industri membuat keputusan tanpa keterlibatan manusia. Artinya, terdapat kombinasi dari sistem *Cyber*, *Internet of Things (IoT)*, dan *Internet of Systems* yang membuat industri 4.0 semakin berkembang dan membuat sektor industri menjadi lebih canggih.

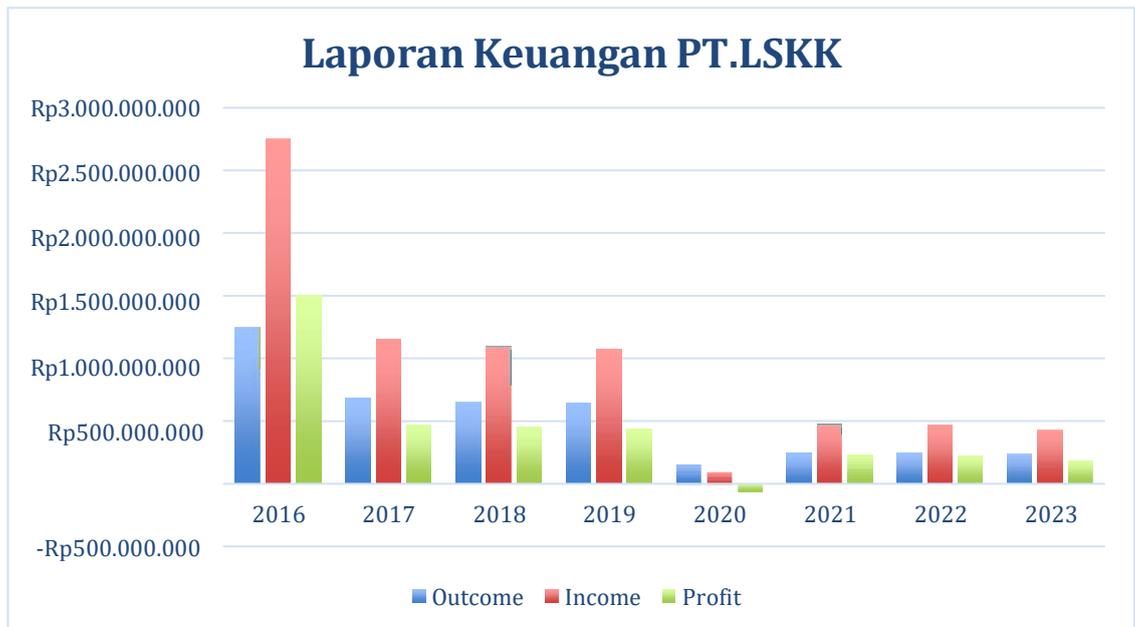
Kementerian Perindustrian pun mulai memberikan dorongan untuk mempersiapkan kebutuhan para pelaku industri. Beberapa hal yang dilakukan ialah dengan adanya pemberian insentif kepada pelaku usaha padat karya, melakukan kerja sama dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika, penyediaan Sistem Informasi Industri Nasional (SIINAS) yang dapat memudahkan dalam mengintegrasikan data untuk membangun industri

elektronik, serta persiapan sumber daya manusia industri melalui pendidikan vokasi. Pada sisi lain, sudah terdapat perusahaan yang mengimplementasikan industri 4.0 di Indonesia, yaitu perusahaan Telkomsel sebagai salah satu pihak enabler industri 4.0. Telkomsel akan menyediakan sistem *Internet of Things* (IoT), melalui pengadaan program Telkomsel *Innovation Center* (TINC). Lalu, adapun perusahaan lainnya yaitu PT. Schneider Electric Manufacturing Batam (PT. SEBM) yang sudah mengadopsi alat listrik asal Jerman. PT. SEBM melakukan kerjasama untuk pengaplikasian teknologi *Virtual Reality* untuk mengontrol kondisi mesin tersebut (Kominfo, 2019). Kedua perusahaan tersebut hanya sebagai contoh dari banyaknya perusahaan lain atau kompetitor di Indonesia yang sudah mengimplementasikan industri 4.0.

Persaingan pada perusahaan yang berfokus industri teknologi tersebut tidak hanya dapat mengandalkan produk atau layanan yang inovatif, tetapi juga harus mengetahui bagaimana perusahaan mampu mengelola bisnisnya secara keseluruhan untuk mencapai pertumbuhan dan keberlanjutan. Hal ini dikarenakan di tengah kemajuan teknologi, tantangan pun akan muncul seiring dengan berjalannya waktu. Tantangan yang akan mereka hadapi berupa kesenjangan antara pelaku industri, akses terhadap teknologi, keterampilan yang sesuai dengan teknologi baru, keamanan dan privasi data, serta limbah elektronik. Seiring berjalannya waktu, kondisi tersebut pun dapat menimbulkan persaingan tajam dan dapat mengancam keberlanjutan usaha bagi para perusahaan yang berfokus pada industri teknologi. Penting untuk diakui bahwa persaingan perusahaan dalam industri teknologi tidak hanya bersifat lokal, tetapi juga mengikuti dinamika global.

Hal ini terjadi pada PT. LSKK sebagai salah satu perusahaan yang berfokus pada industri teknologi di daerah Kota Bandung. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Bapak Yogi Andy selaku *Business Development* di PT. LSKK, Dalam suatu organisasi harus dapat membangun budaya inovatif dengan menjadi pembimbing, pemberi contoh, menetapkan visi dan menciptakan suasana kepercayaan dan rasa hormat (Susanty et al., 2019) bahwa terjadi beberapa permasalahan di PT. LSKK

yang pertama adalah persaingan yang semakin ketat dimana dari hal tersebut dikarenakan pada awalnya PT. LSKK bekerja dibawah naungan Kementrian Pertahanan dan sempat terhenti, oleh karena itu PT. LSKK mencoba mencari segmentasi pasar yang baru yaitu mencoba untuk mulai masuk terhadap institusi pendidikan. Selanjutnya adalah masalah dari produk yang dibuat dituntut untuk selalu *up to date* dan *high end*, dan yang terakhir masalah pada sumber daya manusia yaitu dituntut untuk memiliki skill atau kemampuan khusus untuk membuat maupun melakukan inovasi pada produk dari PT. LSKK itu sendiri. Ketiga faktor permasalahan tersebut yang menyebabkan terjadinya ketidakstabilan keuangan pada PT. LSKK. Adapun grafik kondisi keuangan PT. LSKK dari tahun 2016 hingga 2023 adalah sebagai berikut:



Gambar 1.4 Laporan Keuangan PT.LSKK

Sumber: *Business Development* PT. LSKK (2024)

Pada Gambar 1.4 diambil dari data laporan keuangan PT.LSKK, namun pihak perusahaan tidak ingin menampilkan nominal asli untuk menjaga *privacy* sehingga mereka mengganti nominalnya tetapi tren tetap sesuai dengan yang aslinya. Maka dari, itu hanya menunjukkan tren kondisi keuangan dari tahun ke tahun sesuai dengan nominal asli pada laporan keuangan PT. LSKK. Tren pada tahun 2016 menunjukkan bahwa

PT. LSKK memiliki *income* dan profit yang paling tinggi jika di bandingkan dengan tahun-tahun lainnya. Hal ini dikarenakan pada tahun 2016 PT. LSKK masih menjalin kerja sama dengan kementerian pertahanan. Pada tahun 2017 PT. LSKK hanya menjual produknya kepada target pasar lainnya yaitu institusi pendidikan oleh karena itu profit dari PT. LSKK sangat anjlok dari tahun sebelumnya, pada tahun 2018 dan 2019 PT. LSKK masih menjual produknya kepada banyak institusi pendidikan, pada tahun 2020 di tahun ini PT. LSKK mengalami kerugian yang cukup banyak dikarenakan adanya pandemi dan institusi pendidikan pun memberhentikan pembeliannya terhadap PT. LSKK pada tahun 2021-2023 hanya tersisa beberapa institusi pendidikan saja yang masih bekerja sama dengan PT. LSKK. Hal tersebut didasarkan informasi yang didapatkan dari *Business Development* pada PT. LSKK.

Munculnya permasalahan yang semakin kompleks, menyebabkan keputusan bisnis yang dilakukan PT. LSKK tidak hanya berdampak pada keseimbangan kondisi perusahaan, tetapi juga pada ekosistem sosial dan lingkungan tempatnya beroperasi. Adanya hal tersebut pun menjadi salah satu alasan bahwa PT. LSKK perlu menjaga relevansi dan daya saing, serta transformasi strategis yang tidak hanya berfokus pada aspek teknologi, tetapi juga pada aspek keberlanjutan bisnis yang menjadi kunci keberhasilan jangka panjang. Sejalan dengan regulasi terkait keberlanjutan, PT. LSKK pun memiliki kesempatan untuk mempertimbangkan perubahan positif dalam dunia industri teknologi. Dengan merumuskan *Sustainable Business Model Canvas (SBMC)*, perusahaan dapat membuktikan bahwa kesuksesan bisnis tidak harus dikorbankan demi keberlanjutan alam dan sosial, Melainkan melanjutkan usaha dengan memperhatikan aspek seperti *people, profit, dan planet*. Adapun peraturan Pemerintah No. 27 Tahun 2020 Tentang Pengelolaan Sampah Spesifik mengamankan *E-waste* masuk dalam kategori sampah spesifik yang memerlukan pengelolaan khusus dikarenakan sifat, konsentrasi dan volumenya. Dengan pernyataan berikut PT. LSKK harus memperhatikan dampak faktor lingkungan dan menaati peraturan yang sudah dibuat oleh pemerintah Indonesia.

1.3 Perumusan Masalah

Setelah mengetahui latar belakang dan permasalahan pada PT. LSKK saat ini sangat memungkinkan untuk perusahaan mengembangkan model bisnis dan strategi bisnisnya untuk membantu meningkatkan kondisi perusahaan di masa yang akan datang. Beberapa hal yang dapat diangkat yaitu karena adanya persaingan antar kompetitor yang semakin ketat, dituntut untuk terus berinovasi dalam memunculkan produknya, dan harus memiliki Sumber Daya Manusia yang memiliki kemampuan khusus dalam bidang teknologi. Maka dari itu, dapat dirumuskan beberapa permasalahan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan penelitian terkait strategi bisnis PT. LSKK yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana model bisnis PT. LSKK saat ini yang digambarkan dengan *Sustainable Business Model Canvas* (SBMC)?
2. Bagaimana cara PT. LSKK mewujudkan keberlanjutan bisnis yang digambarkan oleh *Sustainable Business Model Canvas* (SBMC)

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kondisi PT. LSKK saat ini sesuai dengan *Sustainable Business Model Canvas* (SBMC).
2. Untuk mengetahui dan menganalisis formulasi strategi yang seharusnya dijalankan oleh PT. LSKK agar dapat mewujudkan keberlanjutan yang digambarkan oleh *Sustainable Business Model Canvas* (SBMC)

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, penulis berharap bahwa penelitian ini akan memberikan manfaat bagi semua pihak berkepentingan. Adapun manfaat dari penelitian diantaranya:

- a. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini bermanfaat bagi penulis untuk menambah wawasan terkait bagaimana merekomendasikan suatu

formulasi strategi pengembangan bisnis bagi perusahaan dengan menganalisis *Sustainable Business Model Canvas* (SBMC) yang sudah ada dan menggunakan tools Analisis SWOT sehingga dapat merekomendasikan *Sustainable Business Model Canvas* (SBMC) yang baru yang seharusnya dapat dijalankan oleh PT. LSKK agar dapat mewujudkan keberlanjutan yang digambarkan dengan *Sustainable Business Model Canvas* (SBMC), dan juga wawasan seputar perusahaan tersebut dan persaingan teknologi digital. Hasil dari penelitian ini diharapkan juga dapat bermanfaat bagi para peneliti lainnya dalam melakukan penelitian atau membuat karya ilmiah yang sejenis.

b. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah rancangan rekomendasi ataupun saran bagi PT. LSKK sendiri untuk mengembangkan bisnisnya baik akan direalisasikan maupun tidak untuk meningkatkan penjualan dan stabilisasi profitabilitas suatu perusahaan tidak hanya itu untuk memperhatikan dampak yang disebabkan oleh PT. LSKK dalam tiga aspek yaitu *People, Profit, and Planet*.

1.6 Sistematika Penulisan

Berisi tentang sistematika dan penjelasan ringkas laporan penelitian yang terdiri dari Bab I sampai Bab V dalam laporan penelitian ialah sebagai berikut:

- **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan penjelasan secara umum, ringkas, dan padat yang membahas profil perusahaan, latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan juga sistematika penulisan penelitian.

- **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi landasan teori dari yang umum sampai ke khusus, disertai penelitian terdahulu yang akan diuraikan menjadi landasan teori. Landasan teori penelitian ini memanfaatkan teori dari

Sustainable Business Model Canvas (BMC) dan Analisis SWOT untuk memberikan pengetahuan untuk landasan teoritis dan untuk melakukan penelitian.

- **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini membahas langkah-langkah pendekatan, metode, dan teknik yang digunakan untuk mengumpulkan dan analisis temuan yang dapat menjawab masalah penelitian. Bab ini menyelesaikan penelitian sesuai dengan tujuan penelitian.

- **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian dan pembahasan di uraikan secara sistematis sesuai dengan perumusan masalah serta tujuan penelitian dan disajikan dalam sub judul tersendiri.

- **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Kesimpulan merupakan jawaban dari pertanyaan penelitian, kemudian menjadi saran yang berkaitan dengan manfaat penelitian.

halaman ini sengaja dikosongkan