

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

Plexus Techdev Studio adalah perusahaan yang bergerak dalam pengembangan aplikasi dan *game*. Plexus Techdev Studio juga memiliki tim-tim yang profesional, sehingga dapat menciptakan pengalaman *gaming* yang inovatif dan imersif. Plexus memiliki saudara perusahaan yang terus berjalan bersama-sama yaitu Oray Studios.

Perusahaan ini didirikan oleh Iqbal Aribaskara dan Gifny Richata yang merupakan *CEO* dan *Head of Studio* dari kedua perusahaan tersebut. Tetapi Oray berdiri terlebih dahulu pada tahun 2008, yang mana Oray sendiri merupakan perusahaan yang lebih berfokus pada *art* dan *visual assets*. Lalu Plexus berdiri pada tahun 2017. Adapun lokasi Plexus Techdev Studio sendiri berada di Jl. Cemara No.22, Pasteur, Kec. Sukajadi, Bandung. Plexus merupakan anak perusahaan dari PT. Manikpura Genta Samartha.



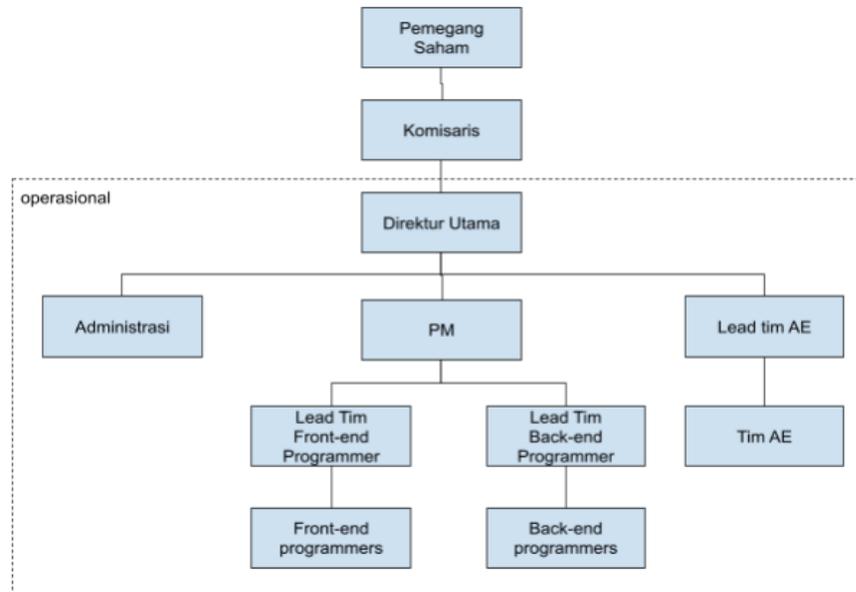
**Gambar 1.1 Logo Oray & Plexus Tecdev Studio**

*Sumber:* Plexus (2024)

Plexus Techdev Studio dapat memberikan tawaran-tawaran yang menarik dalam mengembangkan *game* dan aplikasi, semisal pada *game* 2D, *game* 3D, *Desktop*, *Mobile*, *web-based*, *gamification concept* dan *interactive board game*. Plexus juga sudah dapat melakukan pengembangan pada *motion sensing*, *virtual tour*, *AR(Augmented Reality)* dan *VR (Virtual*

*Reality*), sehingga *game* terlihat seperti nyata. Lalu untuk Oray Studio lebih berfokus pada *Illustration & Painting, Graphic Design, 2D Game Art, 3D Game Art, Pixel Art, Characters & Creatures, Environment & Backgrounds, Vehicle & Industrial, Logo & Branding, Dll.*

Struktur Organisasi Plexus Studio



**Gambar 1.1 Struktur Organisasi Plexus Studio**

*Sumber:* Plexus (2024)

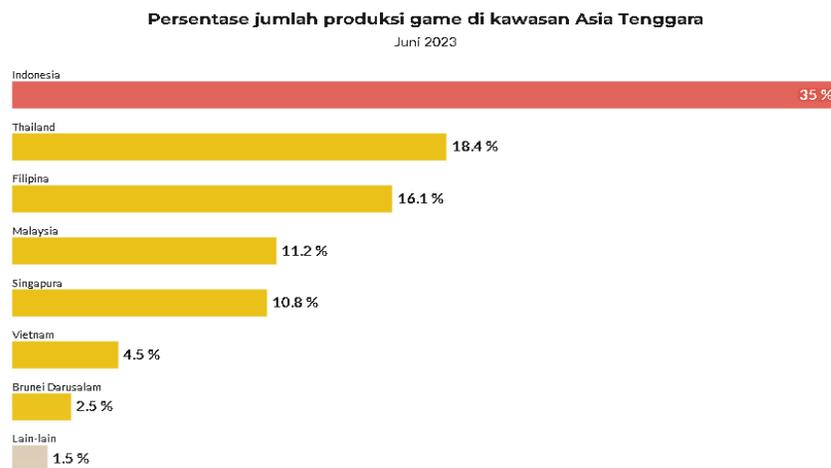
Gambar diatas adalah struktur organisasi di Plexus Techdev Studio, yang menunjukkan bentuk hirarki vertikal dengan pembagian peran berdasarkan fungsi utama dalam operasional studio pengembangan game. Struktur ini menggambarkan alur wewenang dari pemilik hingga pelaksana teknis.

## 1.2 Latar Belakang Penelitian

Kemajuan teknologi yang pesat telah mempengaruhi secara signifikan dalam produksi dan penyampaian jasa kepada individu (Haikal et al., 2020). Perkembangan teknologi tidak hanya digunakan untuk membantu dalam meringankan pekerjaan, namun teknologi juga dapat digunakan sebagai media hiburan salah satunya adalah *game* (Ariyana et al., 2022).

Perkembangan teknologi dan tren dalam industri *game* berubah dan berkembang. Inovasi dalam teknologi dan desain permainan terus memberikan pengalaman bermain yang lebih menarik dan mendalam bagi para pemain. Industri *game* menjadi salah satu industri hiburan yang paling dinamis dan menarik di dunia (Laksmita et al., 2023). Dengan semakin pesatnya kemajuan teknologi dan informasi membuat industri hiburan permainan atau *games* juga ikut berkembang. *Game offline* seperti olahraga, permainan yang dilakukan secara fisik atau langsung pun mulai terkikis keberadaannya dikarenakan banyaknya perusahaan *game online* yang mulai berkembang di era saat ini (Pulungan, 2019).

Fenomena ini sejalan dengan peningkatan signifikan dalam produksi *game* digital di kawasan Asia Tenggara, seperti yang terlihat pada grafik berikut. tercatat bahwa Indonesia mendominasi pangsa produksi *game* per Juni 2023 dengan persentase tertinggi dibandingkan negara-negara tetangga.



**Gambar 1.2 Persentase Jumlah Produksi *Game* di Asia Tenggara**

*Sumber:* Techinasia (2024)

Pada data yang dituliskan dalam artikel techinasia.com, menurut laporan *Virtual Sea*, dijelaskan bahwa Indonesia merupakan negara terbanyak di Asia Tenggara dalam memproduksi *game*. Total *game* yang sudah diproduksi di Indonesia sendiri pada tahun 2023 sedikitnya mencapai 203 judul *game*, yang mana ini menunjukkan kenaikan 63% dari total produksi pada tahun 2020, yang mencapai 124 judul *game*.



**Gambar 1.3 Pasar *Game* Indonesia**

*Sumber:* Kominfo (2021)

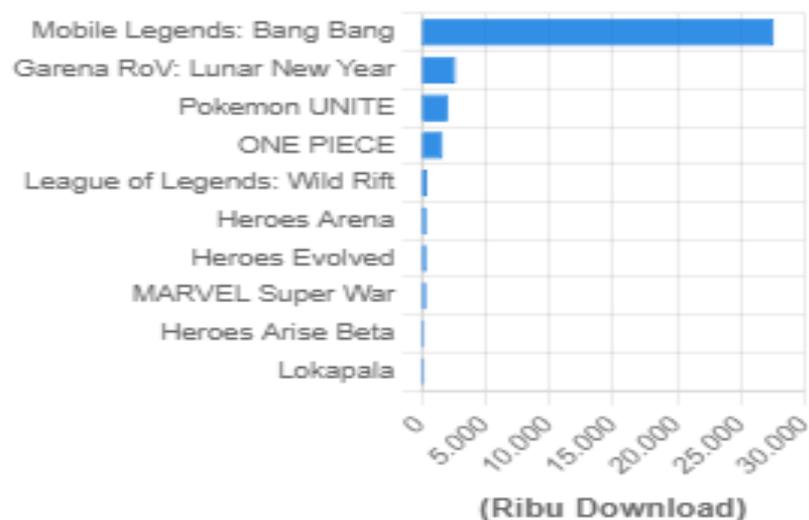
*Game* merupakan hiburan yang akan terus berkembang dan terus bertambah peminatnya, terutama di Indonesia ini. Menurut data Kominfo (2021) jumlah pemain *game* pada komputer (PC) di Indonesia itu sebanyak 53,4 juta dan pada *game mobile* sebanyak 121,1 juta orang. Dan diperkirakan pada tahun 2025 akan mengalami peningkatan, untuk pengguna *game* komputer (PC) menjadi 58,3 juta dan *game mobile* sebanyak 133,8 juta orang. Tetapi laju peningkatan pada *game* PC akan melambat akibat terdampak dari COVID-19 dan juga semakin canggihnya *Smartphone*.

Selain jumlah peminat *game mobile* dan PC yang akan meningkat, maka pendapatan bagi para industri yang bergerak pada kedua bidang tersebut juga diprediksi akan meningkat. Menurut data dari Kominfo (2021), disebutkan bahwa jumlah pendapatan industri *game*

komputer (PC) pada tahun 2021 sebanyak USD 318,8 juta, dan menurut Niko partners akan meningkat pada tahun 2025 menjadi USD 426,2 juta. Sedangkan untuk perusahaan *game mobile* pada tahun 2021 sebesar USD 755,5 juta, dan akan meningkat menjadi USD 968 juta. Sehingga industri *Game* adalah salah satu industri yang besar untuk saat ini. Menurut data asosiasi *development* Cipta Kreasi (2018) pasar *game* Indonesia pada 2018 lalu mencapai US\$1,13 miliar atau setara Rp 16 triliun (asumsi Rp 14.000/US\$). Tetapi disayangkan, hanya 0,2% *game* hasil buatan lokal. Dan sisanya dikuasai oleh *game* buatan dari luar negeri.

### 10 Game MOBA Paling Laris di Indonesia per 2023

Sumber: Statista



**Gambar 1.5 Data *Game MOBA* Terlaris di Indonesia tahun 2023**

Sumber : GoodStats (2024)

Menurut *Goodstats* pada tahun 2024, di Indonesia *E-Sport* kini jadi cabang olahraga yang berkembang pesat. *GoodsStat* menunjukkan data berupa sepuluh peringkat *game MOBA* dari jumlah *Download* di APP Store dan Google Play. Sepuluh *game* tersebut, yakni Mobile Legends: Bang Bang (MLBB), Garena RoV: Lunar New Year, Pokemon UNITE, ONE

PIECE, League of Legends: Wild Rift, Heroes Arena, Heroes Evolved, MARVEL Super War, Heroes Arise Beta, dan Lokapala.

Mobile Legends menjadi game MOBA paling laris di Indonesia dengan total unduhan 27 juta kali. Dibandingkan game MOBA lain, Mobile Legend memiliki selisih 20 juta unduhan. Dengan memiliki peminat yang banyak, Mobile legend ini merupakan game yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Perusahaan asal Shanghai, China. Yang Bernama Moonton. Menurut GGWP(2021), Moonton adalah nama Tengah dari Perusahaan Shanghai Moonton Technology Co., Ltd. Tak sendiri, Shanghai Moonton Technology Co., Ltd mengembangkan Mobile Legends bersama dengan Shanghai Mulong Network and Technology Co.Ltd.

Posisi kedua *game* MOBA dengan jumlah *download* terbanyak diraih Garena RoV: Lunar New Year yang telah diunduh 2,7 juta kali. Dibandingkan dengan MLBB, maka terlihat selisih jumlah *download* yang sangat besar, mencapai lebih dari 20 juta *download*. Pokemon Unite masuk tiga besar dengan jumlah *download* lebih dari 2,1 juta. Dibandingkan Garena, maka ada selisih kurang lebih 600 ribu *download* saja. *Game* terakhir yang jumlah *downlaod*-nya mencapai jutaan yakni One Piece, dengan total sekitar 1,7 juta kali unduhan. Posisi kelima hingga tujuh peringkat *game* MOBA terlaris di Nusantara memiliki jumlah *download* kurang dari 500 ribu. Secara berurutan dari posisi lima hingga tujuh, yakni League of Legends: Wild Rift (466 ribu unduhan), Heroes Arena (423 ribu unduhan), dan Heroes Evolved (418 ribu unduhan).

Garena RoV dan Pokémon UNITE yang juga berasal dari developer Tiongkok. Game lainnya seperti League of Legends: Wild Rift (AS, dimiliki Tencent), Heroes Evolved, MARVEL Super War, dan Heroes Arise Beta juga berasal dari Tiongkok. One Piece Bounty Rush menjadi salah satu *game* dari Jepang, sementara Heroes Arena berasal dari AS. Satu-satunya game lokal Indonesia adalah Lokapala buatan Anantarupa Studios, mencerminkan potensi developer Indonesia di tengah dominasi Tiongkok. Dengan demikian, menunjukkan bahwa Perusahaan *Games* di Indonesia masih belum dapat bersaing dengan Perusahaan dari luar negeri. Karena kurangnya minat Masyarakat Indonesia memainkan *game* hasil buatan Indonesia sendiri.

Plexus Techdev Studio merupakan salah satu perusahaan *game* yang ada di Indonesia. Selama satu tahun terakhir, Plexus TechDev Studio telah berhasil menyelesaikan berbagai proyek pengembangan untuk klien dari sektor yang beragam. Salah satu pencapaian penting adalah kolaborasi dengan sebuah BUMN yang memesan pengembangan *game* 2D khusus untuk kebutuhan internal perusahaan mereka. Selain itu, Plexus TechDev Studio juga bekerja sama dengan sebuah NGO internasional dalam pengembangan *game* 2D edukasi, yang dirancang untuk mendukung kegiatan organisasi tersebut. Di luar itu, tiga klien perseorangan juga telah mempercayakan kebutuhan mereka kepada Plexus, dengan dua di antaranya memesan pengembangan *game* 3D dan satu lainnya memesan *website*. Seluruh pencapaian ini mencerminkan komitmen Plexus TechDev Studio dalam memberikan layanan pengembangan digital yang berkualitas untuk memenuhi kebutuhan klien dari berbagai sektor selama setahun terakhir.

**Tabel 1.1 Jumlah Pesanan Plexus Techdev Studio tahun 2024**

<b>Jumlah Pesanan Plexus Techdev Studio 1 Tahun Terakhir</b>			
<b>No</b>	<b>Segmen Klien</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Keterangan</b>
1	BUMN	1	2d <i>game</i> untuk keperluan internal dari BUMN tersebut
2	NGO Internasional	1	2d <i>game</i> edukasi
3	Persorangan	3	2 klien buat 3D <i>game</i> , 1 buat <i>website</i>

*Sumber:* Tim Manajemen Plexus Techdev Studio

Menurut pernyataan dari salah satu karyawan Plexus yaitu Meitania Putri, Plexus menyadari bahwa pencapaian selama satu tahun terakhir masih belum sepenuhnya memuaskan. Dengan total proyek yang dikerjakan, perusahaan ini merasa masih memiliki banyak ruang untuk berkembang, baik dalam hal jumlah klien maupun skala proyek yang diambil.

Selain itu staf *General Manager* di Plexus yaitu Yuni Ratna menyatakan bahwa Saat ini, Plexus Techdev Studio sedang berada dalam masa transisi strategis, yakni beralih dari fokus pada pembuatan *game* untuk klien menuju pengembangan *game* berbasis intellectual

property (IP) milik sendiri. Perubahan arah ini menandai pergeseran signifikan dalam model bisnis dan menuntut penyesuaian dari berbagai aspek organisasi, mulai dari struktur internal, pola kerja tim, hingga pengambilan keputusan strategis.

Kondisi transisi ini tentu memerlukan strategi yang matang dan terarah, sebab tanpa perencanaan yang tepat, perubahan model bisnis justru dapat menimbulkan ketidakseimbangan dalam struktur organisasi dan kinerja tim. Hal ini sejalan dengan pendapat Aulia dan Hidayatullah (2018), banyak perusahaan mengalami kegagalan karena tidak mampu merumuskan strategi yang tepat untuk menghadapi masalah.

Kesulitan ini sering kali disebabkan oleh pemilihan penggunaan alat bantu yang kurang sesuai. Salah satu metode yang dapat membantu adalah siklus hidup organisasi. Metode ini memungkinkan perusahaan untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang mungkin dihadapi di masa mendatang, membantu para strategi merumuskan strategi yang tepat. Untuk metode ini, diperlukan analisis terhadap empat faktor utama, yaitu *Purpose, Administration, Entrepreneurial* dan *Integration*, yang disingkat menjadi PAEI. Berdasarkan kemungkinan timbulnya kegagalan pada setiap tahap, Adizes mengidentifikasi 4 peran yang harus dijalankan pengelola agar organisasi berjalan efektif (Rosyid & Sobirin). Penelitian terhadap keempat faktor ini membantu perusahaan menentukan fase mereka dalam siklus hidup perusahaan, sehingga memudahkan perumusan strategi yang tepat sesuai dengan fase tersebut. Selain menggunakan PAEI, ada teori strategi yang dapat membantu dalam merumuskan strategi juga yaitu CAPI.

CAPI dapat membantu dalam menggambarkan *Coalesced Authority, Power and Influence*. Yaitu Penyatuan Wewenang, Kekuasaan, dan Pengaruh. Konsep ini menjelaskan tiga elemen utama yang harus bersatu untuk memastikan efektivitas pengambilan keputusan dan pelaksanaan dalam suatu organisasi. Adanya perkembangan dalam industri *game*, ini merupakan salah satu peluang untuk Plexus Techdev Studio juga ikut terus berkembang. Yang mengharuskan perusahaan harus tahu bagaimana siklus organisasinya itu berjalan.

Siklus organisasi adalah konsep yang menggambarkan tahapan-tahapan perkembangan yang dialami oleh suatu organisasi dari waktu ke waktu. Siklus ini mencakup berbagai fase, mulai dari pendirian, pertumbuhan, pematangan, hingga kemungkinan

penurunan atau pembaruan (Adizes, 2004). Memahami posisi perusahaan dalam siklus organisasi sangat penting untuk merancang strategi yang efektif dan memastikan keberlanjutan jangka panjang. Plexus TechDev Studio perlu menganalisis posisinya dalam siklus organisasi untuk mengidentifikasi tantangan dan peluang yang ada. Analisis ini akan membantu manajemen pada Plexus Techdev Studio dalam mengambil keputusan yang tepat untuk mendukung pertumbuhan berkelanjutan dan mencapai tujuan strategis perusahaan (Wheelen & Hunger, 2012). Menurut Raharja (2010), setiap tahapan-tahapan yang dilalui oleh organisasi akan selalu memunculkan kesulitan atau masalah yang memerlukan penanganan baik secara internal maupun intervensi dari pihak luar (eksternal). Dan industri *game* dikenal dengan perubahan yang cepat dan dinamis yang di mana inovasi terus-menerus dan perkembangan teknologi baru mempengaruhi siklus hidup organisasi.

Siklus hidup dalam suatu organisasi itu sangat penting bagi pertumbuhan organisasi. Maka dari itu, Adizes (1988) mengemukakan model siklus hidup organisasi. Organisasi melalui tahapan kehidupan dan berjuang untuk menyelesaikan permasalahan pada setiap tahapan kehidupannya. Persoalan yang dihadapi dapat berupa kesulitan-kesulitan dan permasalahan transisi sehingga dapat mengantarkan organisasi pada tahapan berikutnya dalam siklus organisasi. Organisasi belajar untuk menghadapi permasalahan sendiri atau mengembangkan penyakit abnormal yang menyebabkan terhalangnya pertumbuhan. Ketika suatu organisasi sedang menghadapi suatu permasalahan lalu Membuat keputusan yang salah dengan cepat dan segera mengimplementasikannya adalah resep untuk bencana. Ini hanya akan membuat masalah yang lebih buruk daripada yang sedang dihadapi (Adizes, 2004).

Permasalahan tersebut tidak dapat diselesaikan tanpa bantuan intervensi pihak eksternal. Adizes (2004) mengemukakan ada 9 fase dalam siklus suatu organisasi, yaitu Fase *courtship*, masa bayi, fase gogo, fase remaja atau *adolescence*, fase PRIME, fase kejatuhan, aristokrasi, tudingan, birokrasi dan kematian atau death. Dari 10 fase ini, dapat dibagi menjadi 2 bagian siklus, yaitu masa pertumbuhan/*growth* dan masa penuaan/*aging*. Adapun yang termasuk dalam masa pertumbuhan itu dari fase *courtship* sampai fase PRIME, dan setelah fase PRIME masuk ke tahap penuaan dan pada akhirnya perusahaan itu akan mengalami fase kematian.

Menurut Adizes (2004), sistem tidak perlu bernapas untuk hidup, tetapi segala sesuatu itu memiliki siklus hidup. Organisasi juga harus memiliki siklus hidup meskipun tidak bernapas, karena organisasi juga lahir dan terus bertumbuh, kecuali jika manajemen tidak tahu apa yang harus dilakukan, maka organisasi akan menua dan mati. Perkembangan organisasi menjelaskan bahwa setiap organisasi pasti memiliki perkembangan yang berbeda-beda dan terpengaruhi oleh berbagai hal, diantaranya adanya pihak eksternal, seperti regulator, kompetitor, dan isu politik, sedangkan dari internal seperti sumber daya manusia, mekanisme, dan teknologi (Refachlis, 2022). Oleh karena itu, pemahaman terhadap setiap perkembangan tahapan organisasi memberikan manajemen kemampuan untuk bertindak secara proaktif dan preventif dalam menghadapi berbagai persoalan organisasi di masa depan. Jika hal tersebut tidak dapat dilakukan, manajemen setidaknya perlu mempersiapkan diri untuk menghadapi masa penuaan organisasi (Raharja, 2010).

Ketika suatu organisasi memiliki masalah yang abnormal, maka organisasi membutuhkan intervensi dari terapis organisasi yang terlatih secara ekstensif yang dapat membantu mereka mengatasi siklus masalah berulang yang menghalangi kemajuan organisasi tersebut (Adizes, 2004). Pemahaman terhadap setiap tahapan perkembangan organisasi memberikan kemampuan kepada pimpinan untuk bertindak secara proaktif dan preventif dalam menghadapi persoalan-persoalan organisasi di masa depan. Jika hal tersebut tidak memungkinkan, pimpinan perlu berupaya semaksimal mungkin untuk menghindari munculnya masalah-masalah tersebut (Raharja, 2010).

Dengan semakin berkembangnya industri game di Indonesia, Plexus Techdev Studio juga dituntut untuk terus beradaptasi dan berkembang. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan memahami posisinya dalam siklus hidup organisasi, agar mampu merumuskan strategi yang sesuai dengan kondisi internal dan tantangan eksternal. Penelitian ini menjadi penting untuk membantu perusahaan mengenali karakteristik fase organisasinya, sekaligus memberikan kontribusi praktis dalam perumusan arah pengembangan ke depan. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian berjudul “ANALISIS SIKLUS HIDUP ORGANISASI STUDI PADA PERUSAHAAN PLEXUS TECHDEV STUDIO”.

### 1.3 Perumusan Masalah

Plexus menyadari bahwa capaian selama satu tahun terakhir belum sepenuhnya optimal, dan masih terdapat ruang yang luas untuk pengembangan baik dari sisi jumlah klien maupun skala proyek. Hal ini menjadi motivasi bagi tim Plexus untuk terus meningkatkan kualitas layanan dan memperluas jangkauan pasar. Apalagi jika melihat fenomena meningkatnya jumlah pemain game di Indonesia, yang secara langsung mendorong tingginya persaingan di industri game. Dengan semakin banyaknya developer game dari dalam maupun luar negeri yang masuk ke pasar Indonesia, tantangan bagi Plexus Techdev Studio untuk bertahan dan tumbuh menjadi semakin besar. Meski demikian, perusahaan tetap memiliki peluang untuk bersaing, terutama jika mampu mempertahankan daya saing dalam hal harga dan kualitas.

Untuk menghadapi dinamika tersebut, perusahaan telah menetapkan arah pertumbuhan baru dengan menyadari bahwa saat ini sedang berada dalam masa peralihan dari model bisnis berbasis klien (*client-based*) menuju pengembangan game karya sendiri yang berbasis *intellectual property (IP)*. Masa transisi ini tentunya membawa dampak terhadap berbagai aspek organisasi, seperti struktur kerja, pola komunikasi internal, hingga proses pengambilan keputusan strategis. Oleh karena itu, sebelum melangkah lebih jauh dalam pengembangan bisnis, penting bagi perusahaan untuk memahami terlebih dahulu posisi aktualnya dalam siklus kehidupan organisasi. Pemahaman terhadap tahapan ini akan membantu perusahaan mengidentifikasi akar permasalahan secara lebih akurat dan menyusun strategi pengembangan yang sesuai dengan fase organisasi, sehingga pertumbuhan dapat dicapai secara efektif dan berkelanjutan. Maka dari itu, penelitian ini dilakukan untuk menjawab atas pertanyaan-pertanyaan berikut:

1. Bagaimana fase siklus hidup organisasi Plexus Techdev Studio dapat diidentifikasi menurut teori Adizes?
2. Bagaimana keseimbangan fungsi PAEI dan CAPI di perusahaan Plexus TechDev Studio?
3. Bagaimana Plexus Techdev Studio berada di fase yang lebih baik dalam siklus hidup organisasi menurut Adizes?

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah diajukan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengidentifikasi fase siklus hidup organisasi Plexus Techdev Studio menurut teori Adizes.
2. Untuk menganalisis bagaimana keseimbangan fungsi PAEI dan CAPI pada perusahaan Plexus Techdev Studio.
3. Untuk mengetahui langkah-langkah yang dapat diambil oleh Plexus Techdev Studio agar dapat mencapai fase yang lebih baik dalam siklus hidup organisasi menurut teori Adizes.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Dari pelaksanaan penelitian ini, terdapat dua manfaat yang bisa diperoleh, yakni dalam aspek teoritis dan praktis. Secara rinci, manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

##### 1.5.1 Manfaat teoritis

1. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi tambahan pengetahuan dan wawasan bagi para pembaca dan hal-hal yang berkaitan dengan studi *Strategic Management* dan *Corporate Lifecycle*
2. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

##### 1.5.2 Manfaat praktis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi praktis bagi:

1. Bagi perusahaan dapat mengetahui keberadaan dalam siklus hidup organisasi, sehingga bisa bertumbuh/kembali ke fase *prime*.
2. Memahami permasalahan yang terjadi di perusahaan yang menghambat pertumbuhan dan pengembangan organisasi..
3. Memberikan rekomendasi langkah strategis berdasarkan analisis keseimbangan fungsi PAEI untuk memperbaiki kinerja dan memastikan keberlanjutan perusahaan

## 1.6 Sistematika Penulisan

Berisi tentang sistematika dan penjelasan ringkas laporan penelitian yang terdiri dari Bab I sampai Bab V dalam penelitian.

### a. **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan penjelasan secara umum, ringkas dan padat yang menggambarkan dengan tepat isi penelitian. Isi bab ini meliputi: gambaran umum objek penelitian, latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan tugas akhir.

### b. **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi teori dari umum sampai ke khusus, disertai penelitian terdahulu dan dilanjutkan dengan kerangka pemikiran penelitian yang diakhiri dengan hipotesis jika diperlukan.

### c. **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini menegaskan pendekatan, metode, dan teknik yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis temuan yang dapat menjawab masalah penelitian. Bab ini meliputi uraian tentang: Jenis Penelitian, Operasionalisasi Variabel, Populasi dan Sampel (untuk kuantitatif) / Situasi Sosial (untuk kualitatif), Pengumpulan Data, Uji Validitas dan Reliabilitas, serta Teknik Analisa Data

### d. **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian dan pembahasan diuraikan secara sistematis sesuai dengan perumusan masalah serta tujuan penelitian dan disajikan dalam sub judul tersendiri. Bab ini berisi dua bagian: bagian pertama menyajikan hasil penelitian dan bagian kedua menyajikan pembahasan atau analisis dari hasil penelitian. Setiap aspek pembahasan hendaknya dimulai dari hasil analisis data, kemudian diinterpretasikan dan selanjutnya diikuti oleh penarikan kesimpulan. Dalam pembahasan sebaiknya dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya atau landasan teoritis yang relevan.

### e. **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

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