

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang

Dalam perekonomian Indonesia Usaha Mikro, Kecil Dan Menengah (UMKM) merupakan kelompok usaha yang memiliki jumlah paling besar. Selain itu kelompok ini terbukti tahan terhadap berbagai macam goncangan krisis ekonomi. Perkembangan UMKM di Indonesia sangat membantu perekonomian sehingga bisa mengurangi tingkat pengangguran. Selain UMKM ada juga Industri Kecil Menengah (IKM) yang berpengaruh terhadap perekonomian. Salah satu bentuk Industri Kecil Menengah adalah Industri Kreatif. Menurut Wikipedia Bahasa Indonesia Industri Kreatif dapat diartikan sebagai kumpulan aktifitas ekonomi yang terkait dengan penciptaan atau penggunaan pengetahuan informasi dan industri kreatif juga dikenal dengan nama lain Industri Budaya terutama di Eropa. [Kementerian Perdagangan Indonesia](https://asepfirman17.wordpress.com/administrasi-pendidikan/kriteria-usaha-mikro-kecil-dan-menengah-umkm/) menyatakan bahwa Industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreatifitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksplotasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut.

[\(https://asepfirman17.wordpress.com/administrasi-pendidikan/kriteria-usaha-mikro-kecil-dan-menengah-umkm/\)](https://asepfirman17.wordpress.com/administrasi-pendidikan/kriteria-usaha-mikro-kecil-dan-menengah-umkm/)

Menurut Direktur Jenderal Industri Kecil dan Menengah (IKM) Kementerian Perindustrian Euis Saedah, Industri kreatif merupakan kegiatan usaha yang fokus pada kreasi dan inovasi. Industri kreatif masih potensial untuk digarap, dan Indonesia kaya akan budaya serta tradisi yang bisa menjadi sumber

keaktivitas.<http://www.kemenperin.go.id/artikel/4060/Industri-Kreatif-Masih-Potensial>). Menurut Howkins Industri Kreatif terdiri dari periklanan, arsitektur, seni, kerajinan, desain, fashion, film, musik, seni pertunjukan, penerbitan, Penelitian dan Pengembangan (R&D), perangkat lunak, mainan dan permainan, Televisi dan Radio, dan Permainan Video.

[https://id.wikipedia.org/wiki/Industri\\_kreatif](https://id.wikipedia.org/wiki/Industri_kreatif)

Sumatera Barat merupakan salah satu Provinsi di Indonesia yang memiliki perkembangan industri kreatif yang baik. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya industri kreatif yang muncul dan tetap eksis di daerah-daerah Sumatera Barat. Pemerintah Provinsi Sumatera Barat memprioritaskan pengembangan 9 subsektor dari 16 subsektor industri kreatif yang digarap Badan Ekonomi Kreatif, guna meningkatkan pertumbuhan UKM kreatif di daerah. Karnalis Kamaruddin, Sekretaris Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Sumbar menyebutkan 9 subsektor itu adalah fashion, kuliner, kerajinan tangan, musik, seni pertunjukan, fotografi, desain, animasi, dan film.

<http://kabar24.bisnis.com/read/20160908/78/582258/industri-kreatif-sumbar-prioritaskan-pengembangan-9-subsektor>

Seperti halnya di daerah Kota Payakumbuh dan Kabupaten 50 Kota yang kebanyakan penduduknya senang berwirausaha terutama kaum wanita. Hal ini menjadi faktor penyebab banyaknya timbul usaha mikro kecil menengah bahkan industri kecil menengah seperti industri kreatif. Tentunya kreatifitas pelaku usaha juga menjadi penentu suksesnya usaha yang dijalankan. Berbagai industri kreatif muncul sesuai dengan kreatifitas pengusahanya.

Berikut adalah data Industri yang ada di Kota Payakumbuh :

Tabel 1.1

Jumlah Industri tahun 2015 di kota Payakumbuh

No	Jenis Usaha	Unit Usaha	Tenaga Kerja (Orang)	Nilai Produksi (Rp 000/hari)
1	Industri Agro dan Kehutanan	1.296	4.524	24.108.214
2	Industri Logam, Mesin, Kimia, & Aneka	441	1.106	8.434.145
		1.737	5.630	32.542.145

Sumber : Dinas Koperasi, UMKM, Perindustrian dan Perdagangan Kota Payakumbuh (2015)

Industri kreatif masuk kedalam kelompok industri Logam, Mesin, Kimia, & Aneka. Berdasarkan tabel 1.1 memperlihatkan bahwa pada tahun 2015 total unit usaha sebanyak 441, total jumlah tenaga kerja 1.106 orang, dan total produksi adalah Rp 8.434.145,-/hari.

Banyak sekali jenis industri kreatif yang ada di Kota Payakumbuh dan Kabupaten 50 Kota, salah satunya adalah industri kerajinan seperti bordir/sulaman, songket, kain rajut, pertenunan, dll. Pemerintah Kabupaten (Pemkab) Limapuluh Kota mempromosikan songket dan tenun yang diproduksi di daerah itu saat pameran kerajinan Indonesia ke-18 (Inacraft 2016) yang berlangsung 24 April 2016. Dalam pameran ini, Kabupaten Limapuluh Kota menampilkan kerajinan tenun kubang dan songket Halaban. Promosi 2016 cukup menarik perhatian pengunjung, sebab selain mempromosikan baju batik, juga memamerkan songket tradisional dengan sentuhan inovasi sehingga tampak beda dengan kain songket umumnya. Potensi kerajinan di Limapuluh Kota cukup

menjanjikan seiring dengan perkembangan industri pariwisata. Sehingga, peluang pasar yang cukup menjanjikan, serta membuat industri semakin semarak dan membawa harapan untuk perbaikan dan peningkatan ekonomi masyarakat (<http://www.antarasumbar.com/berita/175333/limapuluh-kota-promosikan-songket-tenun-lewat-inacraft-2016.html>).

Keseluruhan industri kerajinan mempunyai peluang bisnis bagi masyarakat, seiring dengan meningkatnya permintaan konsumen akan produk yang unik dan memiliki nilai inovasi. Hal ini menjadi daya tarik bagi konsumen untuk terus menikmati produk industri kerajinan. Dan juga pangsa pasar dari industri kerajinan bisa diperluas bukan hanya lokal tapi di distribusikan ke luar daerah. Tentunya ini mendatangkan keuntungan bagi pelaku industri kerajinan.

Seperti salah satu industri kerajinan bordir yang berada di Kelurahan Tiakar Kecamatan Payakumbuh Timur. Hasil bordir cukup bagus dan rapi, sesuai dengan permintaan konsumen. Permintaan pasar juga banyak. Tetapi produksinya terbatas hanya sebanyak 1 helai/hari dengan 1 tenaga kerja. Motif bordir tidak ada inovasi terbaru, hanya berpatokan dengan motif yang telah ada sebelumnya. Serta dipengaruhi oleh keterbatasan modal usaha. Hal ini sangat disayangkan karena peluang yang besar tidak di manfaatkan dengan baik. Tetapi semua kendala tersebut tidak menjadi penghalang bagi kelangsungan kerajinan bordir karena hingga saat ini masih bisa mempertahankan kinerjanya setiap hari. (Survey Pendahuluan 2017)

Kinerja usaha adalah patokan untuk menilai sukses atau tidaknya usaha yang dijalankan. *Performance* (kinerja) menurut kamus besar bahasa indonesia adalah

sesuatu yang dicapai , prestasi yang diperlihatkan, kemampuan kerja. Penilaian kinerja pada dasarnya merupakan faktor kunci guna mengembangkan suatu organisasi secara efektif dan efisien, karena adanya kebijakan atau program yang lebih baik atas sumber daya manusia yang ada dalam organisasi. Menurut Hafeez.et al (2012) mengatakan kinerja organisasi dipengaruhi oleh inovasi organisasi (*Organizational Innovation*) dan orientasi kewirausahaan (*Entrepreneurship orientation*). Menurut Victor.et al (2011) mengatakan kinerja organisasi dipengaruhi oleh inovasi organisasi. Menurut Hector.et al (2013) mengatakan kinerja usaha dipengaruhi oleh orientasi kewirausahaan yang mana hubungannya signifikan.

Umumnya kesulitan yang dihadapi adalah kurang pemahaman tentang Orientasi Kewirausahaan (*Entrepreneurship Orientation*). Dugaan ini didukung oleh penelitian Hector.et al (2013) yang berjudul “*Entrepreneurial Orientation in Mexican Microenterprises*” mengatakan bahwa konsep yang menyebabkan pemulihan hubungan antara strategi dan disiplin kewirausahaan disebut Orientasi kewirausahaan. Orientasi kewirausahaan mempengaruhi kinerja organisasi sekitar 16%. Dugaan ini juga didukung oleh penelitian Affendy.et al (2011) yang mengatakan bahwa perilaku orientasi kewirausahaan (*Entrepreneurship Orientation*) berpengaruh positif terhadap kinerja usaha. UKM yang berorientasi kewirausahaan akan lebih proaktif dalam melakukan intelijen pasar untuk melihat peluang pasar saat ini. Menurut Hafeez.et al (2012) orientasi kewirausahaan juga berpengaruh signifikan terhadap inovasi organisasi.

Selain orientasi kewirausahaan faktor lain yang dinilai mempengaruhi kinerja organisasi adalah inovasi organisasi. Dugaan ini didukung oleh penelitian

Victor et al (2012) yang berjudul “*Transformational Leadership Influence on Organizational Performance Through Organizational Learning and Innovation*” mengatakan bahwa adanya hubungan positif antara inovasi organisasi dan kinerja usaha. Dugaan ini juga didukung oleh penelitian Affendy et al (2011) yang mengatakan bahwa inovasi organisasi berpengaruh positif terhadap kinerja usaha. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia inovasi adalah pemasukan atau pengenalan hal-hal yg baru, penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau yang sudah dikenal sebelumnya (gagasan, metode, atau alat). Sedangkan organisasi adalah kesatuan (susunan) yang terdiri atas bagian-bagian (orang) dalam perkumpulan untuk tujuan tertentu, kelompok kerja sama antara orang-orang yang diadakan untuk mencapai tujuan bersama

Berdasarkan survey pendahuluan ke industri kerajinan bordir, dinilai tidak relevan bagi semua industri kerajinan bordir khususnya dan industri kerajinan lain umumnya. Timbullah masalah dimana inovasi yang dimiliki kurang sekali, hanya berpatokan dengan motif yang telah ada tanpa adanya alternatif motif bordir yang terbaru. Faktor penyebab lain karena kurangnya sikap proaktif yang dimiliki pelaku industri, terlihat pelaku kerajinan bordir tidak gencar mencari alternatif motif terbaru. Tidak gencar memperbesar usaha dengan menambah tenaga kerja agar produksi/hari dapat ditingkatkan. Hal ini dipengaruhi sikap takut mengambil resiko. Padahal pemilik kerajinan Bordir bisa saja meminjam modal ke perbankan untuk memperbesar usaha, namun karena sikap cemas usaha tidak berjalan dengan baik maka pemilik usaha tetap memproduksi di zona nyaman. Dari keseluruhan fakta tersebut kinerja kerajinan bordir tetap berjalan dengan baik tanpa ada kemunduran. Tetap bisa memproduksi konsisten hanya 1 helai/hari. Hal ini tidak

sesuai dengan literatur diatas dimana kinerja organisasi dipengaruhi oleh orientasi kewirausahaan dan kinerja organisasi dipengaruhi oleh inovasi organisasi.

Secara keseluruhan industri kerajinan bordir memberi gambaran untuk bidang industri kerajinan lainnya. Dimana saat ini banyak sekali jenis industri kerajinan yang tetap beroperasi dengan baik, mempertahankan produknya dan tetap eksis berkarya. Berdasarkan kondisi tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap industri kerajinan yang ada di Kota Payakumbuh dan Kabupaten 50 Kota untuk menganalisa apakah orientasi kewirausahaan berpengaruh terhadap inovasi organisasi , apakah inovasi organisasi berpengaruh terhadap kinerja organisasi dan apakah orientasi kewirausahaan berpengaruh terhadap kinerja organisasi. Berdasarkan latar belakang di atas di perlukan penelitian mengenai **“Analisa Pengaruh Orientasi Kewirausahaan, Inovasi Organisasi terhadap Kinerja Organisasi Industri Kerajinan di Kota Payakumbuh dan Kabupaten 50 Kota”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Masalah penelitian yang di kembangkan di sini adalah mengenai industri kerajinan di Kota Payakumbuh dan Kabupaten 50 Kota. Untuk itu penulis merumuskan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh orientasi kewirausahaan terhadap inovasi organisasi industri kerajinan di Kota Payakumbuh dan Kabupaten 50 Kota?

2. Bagaimana Pengaruh inovasi organisasi terhadap kinerja organisasi industri kerajinan di Kota Payakumbuh dan Kabupaten 50 Kota?
3. Bagaimana pengaruh orientasi kewirausahaan terhadap kinerja organisasi industri kerajinan di Kota Payakumbuh dan Kabupaten 50 Kota?

### 1.3 Tujuan penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk menjawab rumusan masalah yang telah di kemukan sebelumnya, yaitu :

1. Menganalisis pengaruh orientasi kewirausahaan terhadap inovasi organisasi industri kerajinan di Kota Payakumbuh dan Kabupaten 50 Kota.
2. Menganalisis Pengaruh inovasi organisasi terhadap kinerja organisasi industri kerajinan di Kota Payakumbuh dan Kabupaten 50 Kota.
3. Menganalisis pengaruh orientasi kewirausahaan terhadap kinerja organisasi industri kerajinan di Kota Payakumbuh dan Kabupaten 50 Kota.

### 1.4 Manfaat penelitian

Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Akademik

Bagi universitas penelitian ini dapat menjadi gambaran seberapa jauh pengetahuan mahasiswa dalam mempraktekkan apa saja yang sudah dipelajari selama masa perkuliahan. Serta bermanfaat bagi peneliti



selanjutnya sebagai referensi dan acuan dalam penelitian pengaruh orientasi kewirausahaan dan inovasi organisasi terhadap kinerja organisasi pada industri kerajinan.

## 2. Manfaat praktisi

Dapat membantu pihak IKM di kota Payakumbuh dan Kabupaten 50 Kota dalam mengembangkan usaha dengan peningkatan kinerja sehingga mampu meningkatkan daya saing untuk menghadapi pasar yang semakin kompleks. Dan untuk mengetahui apa saja yang mempengaruhi kinerja industri kerajinan di Kota Payakumbuh dan Kabupaten 50 Kota. Serta penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pemerintah dalam membuat program-program yang dapat meningkatkan minat seseorang dalam berwirausaha.

## 1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dikelompokkan dalam 5 bab yaitu :

### 1. BAB I PENDAHULUAN

Bab pertama berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### 2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab kedua menguraikan tentang teori yang berhubungan dengan orientasi kewirausahaan, inovasi organisasi dan kinerja organisasi industri kerajinan di Kota Payakumbuh dan Kabupaten 50 Kota serta yang mendukung pembahasan dari penelitian yang dilakukan, yang berguna dalam memecahkan masalah yang akan dibahas.

### **3. BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini merupakan bab yang menjelaskan tentang objek penelitian, waktu dan tempat penelitian, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, jenis dan sumber data dan analisis data.

### **4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab empat ini penulis melakukan pembahasan mengenai analisis orientasi kewirausahaan dan inovasi organisasi terhadap kinerja organisasi industri kerajinan di Kota Payakumbuh dan Kabupaten 50 Kota.

### **5. BAB V PENUTUP**

Bab kelima ini berisi tentang kesimpulan dan saran mengenai analisis orientasi kewirausahaan dan inovasi organisasi terhadap kinerja organisasi industri kerajinan di Kota Payakumbuh dan Kabupaten 50 Kota.



