

**Pengaruh Kondisi Kerja Terhadap Kinerja *Tennant Developer*
Mobile Application di Kota Bandung**
(Studi Kasus Pada *Bandung Digital Valley*)

***The Effect of Working Condition on the Performance of Mobile
Application Developer Tennant in Bandung***
(Case at *Bandung Digital Valley*)

Fredric Mangatur Haulian Marpaung^{1*}

¹Institut Teknologi Indonesia, Jl. Raya Puspitek Serpong, Kota Tangerang Selatan, Banten, 15320

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kondisi kerja terhadap kinerja tennant ataupun developer-developer di Bandung Digital Valley. Karena Bandung Digital Valley adalah termasuk perusahaan baru yang bergerak dibidang industri konten mobile Application, sehingga pengaruh kondisi kerja di Bandung Digital Valley perlu diukur dan diketahui. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dan jenis penelitian ini fokus pada analisis terhadap kondisi kerja di Bandung Digital Valley. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis linear regresi sederhana. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah para tennant ataupun developer-developer Bandung Digital Valley yang berada di Gedung R&D Center, PT. Telkom Indonesia, Bandung. Pada penelitian ini, sample yang ditargetkan adalah sebanyak 53 responden dan dikatakan sebagai sampel jenuh dan teknik sampling yang digunakan adalah teknik non-probability sampling dengan pendekatan quota sampling. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh kondisi kerja terhadap kinerja tennant di Bandung Digital Valley sebesar 57,9%. Sedangkan 42,1% pengaruh terhadap kinerja disebabkan oleh faktor lain yang tidak diteliti.

Kata Kunci: *kondisi kerja, kinerja*

Abstract

The purpose of this research is to shares the impact of working condition on the mobile application developer at Bandung Digital Valley, because Bandung Digital Valley is a new company in mobile content industries, so the effect of working condition on Bandung Digital Valley need to be known and measured. This research uses quantitative method and focus in working condition at Bandung Digital Valley. Simple regression used as analysis technique. The population in this research are tenants or developers of Bandung Digital Valley at R&D Centre of Telkom Indonesia, Ltd. Targeted samples for this research are about 53 respondents as saturated sample, and the sampling technique is non-probability sampling with quota sampling approach. The result of this research show the effect of working condition for the Bandung Digital Valley tenants performance is about 57.9%, which about 42.1% effect on performance is effected by another factor.

Keyword: *working Condition, performance*

*Penulis Korespondensi.

Fredric Mangatur Haulian Marpaung. HP: 085316192345;

E-mail: 222marpaung@gmail.com (Fredric M H M)

1. Pendahuluan

Dewasa ini kemajuan teknologi semakin pesat, terutama pada bidang teknologi telepon genggam pintar atau yang lebih dikenal sebagai *Smartphone* dan *tablet*. Kecanggihan ini ditandai dengan banyaknya muncul beberapa perusahaan yang bergerak dalam bidang *operating system* seperti *iOs*, *Android*, *RIM*, *Windows Phone*. Persaingan ketat pada empat perusahaan besar tersebut terlihat dalam hal memanjakan para penggunanya (*user*). Dalam hal memanjakan para penggunanya, para perusahaan *operating system* mencoba berbagai macam hal agar mereka (perusahaan *operating system*) diminati oleh banyak orang termasuk yang paling penting adalah aplikasi yang unik dan sangat bermanfaat bagi penggunanya. Hingga Quartal I pada tahun 2015, *Operating System* yang paling banyak diminati manusia adalah *Android* sebesar 52.6%. Di Indonesia, *Android* sudah mulai menguasai pangsa pasar sebanyak 60% yang kemudian diikuti oleh beberapa pesaingnya seperti *RIM* sebesar 30% dan *iOs* sebesar 10%.

Dengan munculnya persentase daripada tingkat penggunaan *smartphone* yang tinggi, maka salah satu divisi di PT. Telkom Indonesia, Tbk. yaitu *Research and Development Center* yang bergerak dalam bidang penelitian dan pengembangan teknologi komunikasi dan informasi, membentuk sebuah wadah inkubator bagi para pengembang (*developer*) aplikasi telepon genggam pintar (*smartphone*) yaitu *Bandung Digital Valley*. Konsep yang dimiliki oleh *Bandung Digital Valley* adalah menjadi jembatan antara *technopreneur* atau para pengembang aplikasi dengan pasar atau industri yang bergerak dalam bidang teknologi. *Bandung Digital Valley* memposisikan diri menjadi sebagai pusat sumber daya yang bersifat terbuka. *Bandung Digital Valley* sendiri menyediakan fasilitas yang cukup menarik demi membuat nyaman para *developernya* seperti:

1. *Demo Room/Gadget Room*: ruangan untuk ujicoba aplikasi yang siap untuk di pasarkan.
2. *Creative Corner*: ruangan untuk para *developer* bekerja dan berkreasi
3. *Meeting Room*: ruangan untuk melaksanakan rapat dan diskusi
4. *Café Corner*: ruangan untuk bersantai dan bekerja
5. *Lounge*: ruangan untuk melakukan transaksi dan diskusi

Akan tetapi dalam hal mengumpulkan para *developer* dan mendapatkan hasil produk aplikasi yang berkualitas, pihak manajemen juga lebih memperhatikan kondisi kerja yang tersedia di *Bandung Digital Valley*. Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa, kondisi kerja sangat berpengaruh positif bagi kinerja karyawan dan penetapan strategi perusahaan. Bercermin dari beberapa inkubator seperti *Google Co.* di Silicon Valley, kondisi kerja yang disediakan pasti sangat berbeda dari kondisi kerja yang disediakan banyak kantor pada umumnya. Perbedaan yang ditunjukkan dengan kondisi kerja berupa fasilitas pekerjaan yang didukung dengan peralatan teknologi yang canggih, lingkungan kerja yang nyaman. Dikarenakan sifat pekerjaan para *developer* adalah membuat suatu produk teknologi yang kreatif, maka mereka juga harus didukung dengan fasilitas yang dapat menunjang kekreatifan mereka, serta mengurangi tingkat stres, bosan, dan jenuh saat bekerja yang mengakibatkan produktivitas dan kinerja mereka menurun.

Bandung Digital Valley sudah terkonsep dan terbentuk dengan *layout* dan fasilitas yang sesuai dengan usulan dari pihak manajemen *Bandung Digital Valley*. Akan tetapi perlu juga untuk mengetahui bagaimana persepsi para *developer* terhadap kondisi kerja, besaran kinerja para *developer*, serta berapa besar pengaruh kondisi kerja di *Bandung Digital Valley*. Maka berdasarkan latar belakang ini, dilakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Kondisi Kerja Terhadap Kinerja Developer (Tennant) Mobile Application di Kota Bandung** (Studi Kasus Pada *Bandung Digital Valley*), sebagai penilaian untuk setiap *developer* terkait kondisi kerja yang tersedia.

2. Teori Dasar

Salah satu faktor pendukung utama personalia dalam melaksanakan kegiatan secara optimal, sehat, aman dan nyaman yaitu melalui perbaikan kondisi kerja. Manusia akan mampu melaksanakan tugasnya dengan baik sehingga dicapai suatu hasil yang optimal, apabila ditunjang suatu kondisi kerja yang sesuai. Kondisi kerja dikatakan meningkat atau sesuai apabila manusia dapat melaksanakan kegiatannya secara optimal, sehat, aman dan nyaman [1].

Faktor yang mempengaruhi pembentukan perilaku yang berhubungan dengan kondisi kerja,

dapat dikelompokkan menjadi tiga macam yaitu kondisi kerja yang menyangkut [2]:

1. Kondisi fisik kerja, yang mencakup suhu udara, suara kebisingan, penggunaan warna, musik, dan kelembaban.
2. Kondisi psikologis kerja, misalnya stres kerja, bosan kerja dan letih kerja.
3. Kondisi temporer kerja, yang dimaksud adalah peraturan lama kerja, waktu istirahat kerja dan shift kerja.

Kinerja karyawan dipengaruhi oleh tiga faktor utama yaitu :

- 1) Kemampuan individual untuk melakukan pekerjaan tersebut.

Kemampuan individual karyawan ini mencakup bakat, minat dan faktor kepribadian. Tingkat kemampuan individual adalah kemampuan yang dimiliki seorang karyawan seperti pengetahuan, pemahaman, kemampuan, kecakapan interpersonal, dan kecakapan teknis. Dengan demikian, kemungkinan seorang karyawan akan memiliki kinerja yang baik adalah jika karyawan tersebut memiliki kemampuan individual yang cukup.

- 2) Tingkat usaha yang dicurahkan.

Usaha dari karyawan bagi perusahaan adalah etika kerja, kehadiran dan motivasinya. Tingkat usaha merupakan gambaran motivasi yang diperlihatkan karyawan untuk menyelesaikan pekerjaan yang baik. Oleh karena itu, walaupun karyawan memiliki kemampuan individual untuk mengerjakan pekerjaan, tetapi mereka tidak akan bekerja tanpa tingkat pencurahan usaha yang rendah.

- 3) Dukungan organisasi.

Dalam dukungan organisasional artinya fasilitas apa yang perusahaan sediakan bagi karyawan dapat berupa pelatihan, pengembangan, peralatan teknologi, dan manajemen [3].

Dampak Kepuasan dan Ketidakpuasan Kerja

1. Produktifitas atau kinerja (Unjuk Kerja).

Lawler dan Porter mengharapkan produktivitas yang tinggi menyebabkan peningkatan dari kepuasan kerja hanya jika tenaga kerja mempersepsikan bahwa ganjaran instrinsik dan ganjaran ekstrinsik yang diterima kedua-duanya adil dan wajar dan diasosiasikan dengan unjuk kerja

yang unggul. Jika tenaga kerja tidak mempersepsikan ganjaran intrinsik dan ekstrinsik yang berasosiasi dengan unjuk kerja, maka kenaikan dalam unjuk kerja tidak akan berkorelasi dengan kenaikan dalam kepuasan kerja [4].

2. Ketidakhadiran dan *Turn Over*

Ketidakhadiran lebih bersifat spontan sifatnya dan dengan demikian kurang mungkin mencerminkan ketidakpuasan kerja [4]. Lain halnya dengan berhenti bekerja atau keluar dari pekerjaan, lebih besar kemungkinannya berhubungan dengan ketidakpuasan kerja.

Organisasi adalah sebagai proses penentuan, pengelompokan, dan pengaturan bermacam-macam aktivitas yang diperlukan untuk mencapai tujuan bersama [5].

Rekayasa piranti lunak adalah penetapan dan pemakaian prinsip-prinsip rekayasa dengan tujuan mendapatkan piranti lunak yang ekonomis, terpercaya, dan bekerja efisien pada mesin yang sebenarnya [6]. Dan sebagai *Content Developer* sangatlah diperlukan keterampilan dalam mengontrol kualitas dari *Software* tersebut yaitu ada tiga lapisan: proses, metode, dan alat bantu.

Android merupakan subset perangkat lunak untuk perangkat mobile yang meliputi sistem operasi, *middleware* dan aplikasi inti yang di luncurkan oleh *Google*. Sedangkan *Android SDK (Software Development Kit)* menyediakan *tools* dan *API* yang diperlukan untuk mengembangkan aplikasi pada *platform android* dengan menggunakan bahasa pemrograman *Java* [7].

3. Metodologi

Penelitian ini dilakukan di *Bandung Digital Valley*, dan dilaksanakan pada tanggal 1 sampai dengan 12 Desember 2013. Jenis penelitian yang digunakan adalah dengan menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dan kausal. Pendekatan kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode survei. Dalam penelitian survei, informasi dikumpulkan dari responden dengan menggunakan kuesioner. Umumnya, penelitian survei dibatasi pada penelitian yang datanya dikumpulkan dari sampel atas populasi untuk mewakili seluruh populasi.

Dalam penelitian ini, dikarenakan pada awal tahun *Bandung Digital Valley* memiliki *developer (tennant)* yang sedikit disebabkan oleh selesainya *Big Project* pada akhir tahun 2013, maka sensus akan di lakukan terhadap 53 orang *developer (tennant)* dari *Bandung Digital Valley* yang

bekerja untuk melakukan pengembangan aplikasi *smartphone* yang ber-*platform* Android. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner/angket.

Analisis deskriptif terhadap data untuk variabel-variabel sebuah penelitian mencakup penggambaran hasil penelitian yang berupa *mean*, penyimpangan standar, dan jarak antaraangka terendah dan angka tertinggi [8]. Untuk mengetahui pengaruh antara variabel x terhadap variabel y dilakukan dengan uji statistik regresi linear sederhana.

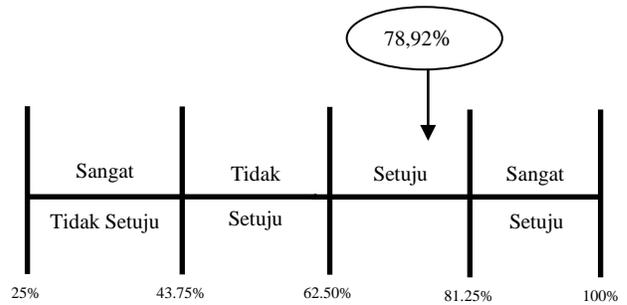
4. Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian ini, digunakan instrumen penelitian berupa kuesioner untuk menganalisa pengaruh kondisi kerja terhadap kinerja *developer mobile application* di *Bandung Digital Valley*. Selain itu, kuesioner penelitian juga digunakan untuk pengumpulan data responden menyangkut karakteristik responden, yang akan dijelaskan secara deskriptif dalam penelitian ini. Adapun responden dalam penelitian ini mencakup seluruh *developer Bandung Digital Valley* yang berjumlah orang. Akan tetapi, setelah dilakukan penyebaran kuesioner secara maksimal kepada seluruh *developer*, hanya sebanyak 53 kuesioner yang berhasil dikumpulkan.

Tabel 1. Karakteristik Responden

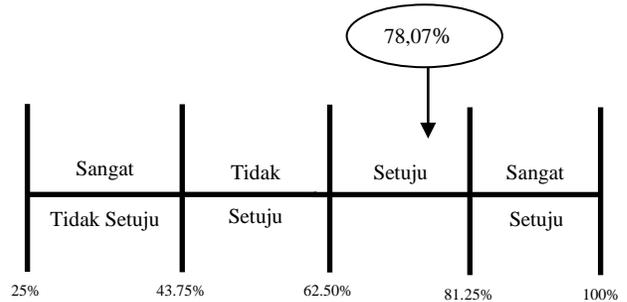
No.	Karakteristik Responden	Total (%)
1.	Jenis Kelamin	
	1. Laki-laki	56.67
	2. Perempuan	43.33
2.	Pendidikan	
	1. SMA/Sederajat	16.67
	2. Diploma	20
	3. Sarjana	50
	4. S2/S3	13.33
3.	Usia	
	1. 20 – 30 Tahun	76.67
	2. 31 – 40 Tahun	23.33
	3. 41 – 50 Tahun	0
	4. 51 – 60 Tahun	0
	5. > 61 Tahun	0
4.	Pendapatan	
	1. Rp. 500.000,00 – Rp. 1.000.000,00	16.67
	2. Rp. 1.100.000,00 – Rp. 1.500.000,00	33.33
	3. Rp. 1.600.000,00 – Rp. 2.000.000,00	13.33
	4. Rp. 2.100.000,00 – Rp. 2.500.000,00	36.67
	5. > Rp. 2.600.000,00	0

Sumber: Pengolahan Data



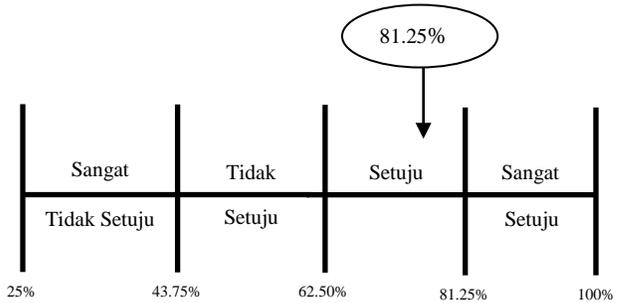
Gambar 1. Persentase Variabel Kondisi Kerja Garis Kontinum

Dimana skor 78,92% berada pada kategori baik (nilai rentang 62,50%-81,25%) dalam garis kontinum. Hal tersebut menunjukkan bahwa responden menilai Kondisi Kerja yang diberikan oleh *Bandung Digital Valley* sudah baik dan perusahaan telah melaksanakan pemberian kondisi kerja yang sesuai dengan ketentuan. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya responden yang menjawab setuju pada penilaiannya terhadap kondisi kerja yang terdapat dalam *Bandung Digital Valley*.



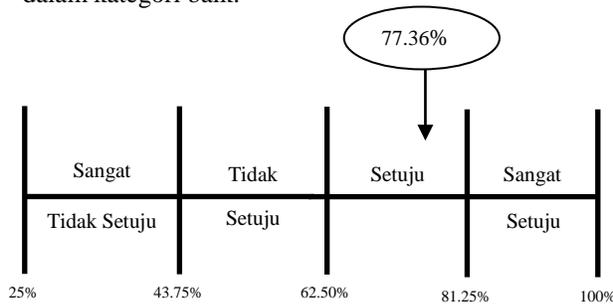
Gambar 2. Persentase Sub Variabel Kondisi Fisik Kerja.

Dimana Persentase Sub Variabel Kondisi Fisik Kerja berada pada skor 78,07% dinyatakan baik.



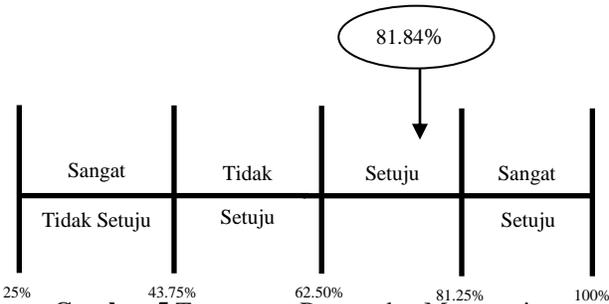
Gambar 3. Persentase Sub Variabel Kondisi Psikologis Kerja.

Dimana Persentase Sub Variabel Kondisi Psikologis Kerja memiliki skor 81,25% berada dalam kategori baik.



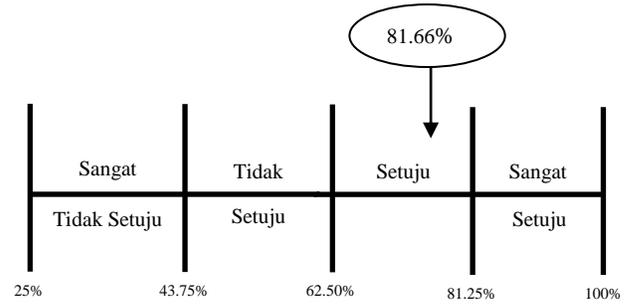
Gambar 4. Persentase Sub Variabel Kondisi Temporer Kerja.

Dimana Persentase Sub Variabel Kondisi Temporer Kerja memiliki skor 77,36% berada dalam kategori baik.



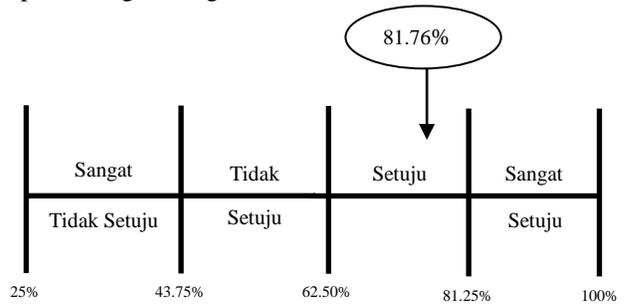
Gambar 5. Tanggapan Responden Mengenai Kinerja (Variabel Y)

Dimana skor 81,84% berada pada kategori baik (nilai rentang 81,25% - 100%) dalam garis kontinum. Hal tersebut menunjukkan bahwa responden menilai kinerja *developer (tenant)* sudah baik karena didukung oleh fasilitas baik yang secara fisik maupun non- fisik yang diberikan oleh *Bandung Digital Valley*. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya responden yang menjawab setuju pada penilaiannya terhadap kondisi kerja yang terdapat dalam *Bandung Digital Valley*.



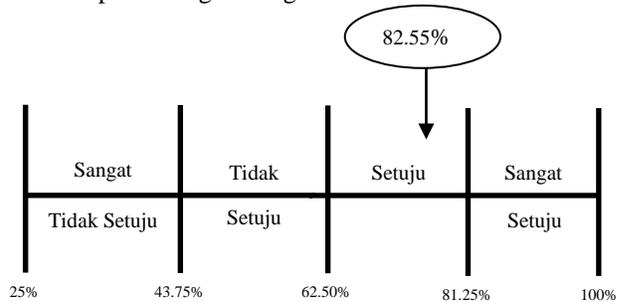
Gambar 6. Persentase Sub Variabel Usaha Yang Dicurahkan

Dimana Persentase Sub Variabel Usaha Yang Dicurahkan memiliki skor 81,66% berada pada kategori sangat baik.



Gambar 7. Persentase Sub Variabel Dukungan Organisasi

Dimana Persentase Sub Variabel Dukungan Organisasi memiliki skor 81,76% berada pada kategori sangat baik.



Gambar 8. Persentase Sub Variabel Kemampuan Individual

Dimana Persentase Sub Variabel Kemampuan Individual memiliki skor 82,55% berada pada kategori sangat baik.

Dalam sub bab ini dilakukan analisis kesimpulan terhadap perhitungan skor atas variabel Kondisi Kerja (X) berdasarkan peringkat. Berikut hasil penentuan peringkat:

Tabel 2. Analisis Deskriptif

Peringkat	Sub Variabel	Indikator	%	Kategori
1	Kondisi Fisik Kerja	Suhu yang nyaman	85,85%	Sangat Puas
2	Kondisi Psikologis Kerja	Rasa Semangat	84,91%	Sangat Puas
3	Kondisi Psikologis Kerja	Rasa Nyaman	84,83%	Sangat Puas
4	Kondisi Fisik Kerja	- Musik	75,74%	Puas
		- Kelembaban yang nyaman	75,74%	Puas
5	Kondisi Temporer Kerja	Standar Jam Kerja	73,11%	Puas
6	- Kondisi Psikologis Kerja	Kesalahan Kerja	71,70%	Puas
	- Kondisi Fisik Kerja	Kelembaban yang sesuai	71,70%	Puas

Sumber: Pengolahan Data

Berdasarkan pengolahan data dari tabel diatas disimpulkan bahwa:

Untuk meningkatkan kinerja para *tenant/developer* di *Bandung Digital Valley* maka pihak manajemen daripada *Bandung Digital Valley* harus lebih meningkatkan:

1. Kondisi fisik kerja terutama dalam kenyamanan suhu udara dalam ruang kerja. Suhu ruang kerja yang ideal adalah 23°C sampai dengan suhu 25°C [6]. Maka jika ingin meningkatkan kinerja para *tenant/developer*, pihak manajemen *Bandung Digital Valley* meperhatikan suhu ruangan tempat mereka bekerja.

Analisis regresi sederhana digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh Kondisi kerja terhadap kinerja para *tenant* di *Bandung Digital Valley*. Perhitungan statistic dalam analisis regresi linear sederhana selengkapnya ditunjukkan pada tabel 3.

Tabel 3. Analisis Regresi Sederhana

Model	Unstandardized coefficients		Standart Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error			
(Constant)	21,231	5,736		3,702	0,001,000
Kondisi Kerja	0,876	0,113	0,736	7,762	

2. Kemudian dari segi kondisi psikologis kerja dalam hal rasa semangat bekerja. Apabila para *tenant/developer* rasa semangatnya menurun akan mengarah kepada kebosanan, dan mengakibatkan penurunan produksi [2].
3. Dan yang terakhir adalah kondisi psikologis kerja pada bagian rasa nyaman yang di alami oleh para *tenant/developer*. Rasa nyaman dapat ditimbulkan oleh dari berbagai faktor seperti, kondisi ruangan kerja, interaksi dengan *tenant/developer* lainnya, dukungan dari *Bandung Digital Valley*.

R Merupakan simbol dari nilai koefisien korelasi. Nilai koefisien korelasi penelitian ditunjukkan pada tabel 4.

Tabel 4. Nilai Koefisien Korelasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,761	0,579	0,571	6,294595

Dari hasil perhitungan menggunakan *SPSS versi 13.0 for Windows* dapat diketahui bahwa koefisien korelasi (R) yang diperoleh sebesar 0,761. Hasil tersebut dapat diinterpretasikan berdasarkan pedoman yang ditunjukkan pada tabel 5.

Tabel 5. Kriteria Koefisien Korelasi

Nilai R	Kriteria
0,00 - 0,29	Korelasi Sangat Lemah
0,30 - 0,49	Korelasi Lemah
0,50 - 0,69	Korelasi Cukup
0,70 - 0,79	Korelasi Kuat
0,80 - 1,00	Korelasi Sangat Kuat

Sumber: Suliyanto (2011:16)

Perhitungan pada tabel 4 dikategorikan dalam kriteria KORELASI KUAT, karena nilai koefisien korelasi (R) berada pada antara 0,70 – 0,79 [7].

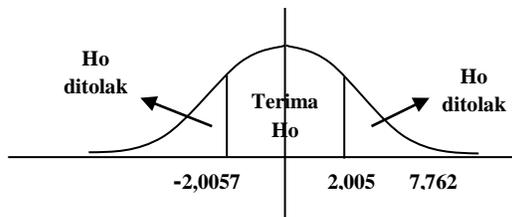
Sedangkan koefisien determinasi ini digunakan untuk mencari besarnya pengaruh variabel kondisi kerja (X) dengan variabel kinerja (Y) secara bersamaan. Koefisien determinasi dapat diketahui nilai perolehannya dari nilai R square yaitu sebesar 0,579 atau 57,9%. Dari nilai tersebut dapat diartikan bahwa 57,9% kinerja di *Bandung Digital Valley* dipengaruhi oleh kondisi kerja. Pengaruh oleh faktor lain dijelaskan oleh sebab-sebab lain yaitu sebesar 42,1% yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Dalam penelitian ini terdapat dua asumsi yang diterapkan, yaitu:

H₁: Terdapat pengaruh antara kondisi kerja terhadap kinerja *tenant/developer* di *Bandung Digital Valley*.

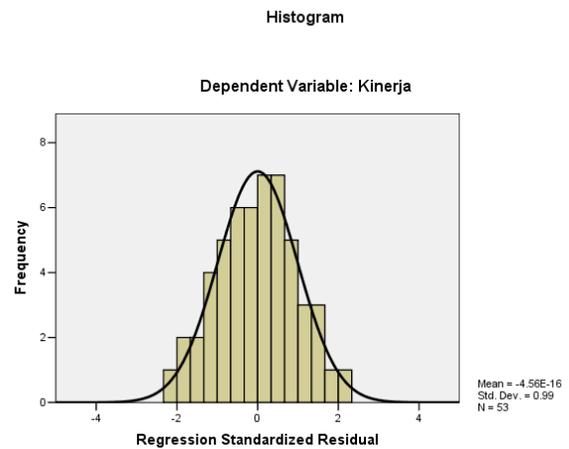
H₀: Tidak terdapat pengaruh antara kondisi kerja terhadap kinerja *tenant/developer* di *Bandung Digital Valley*.

Guna mendapatkan perhitungan, dapat dihitung dengan menggunakan perhitungan SPSS versi 13.00 dengan nilai t yang didapatkan adalah 7,762. Sedangkan pada $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan ($dk = n-2$) yaitu 51, maka diperoleh t tabel = 2,0057 yang berarti harga t hitung lebih besar daripada t tabel sehingga H₀ ditolak. Artinya terdapat pengaruh antara kondisi kerja terhadap kinerja *tenant/developer* di *Bandung Digital Valley*. Berikut gambar kurva berdasarkan t tabel dan t hitung:



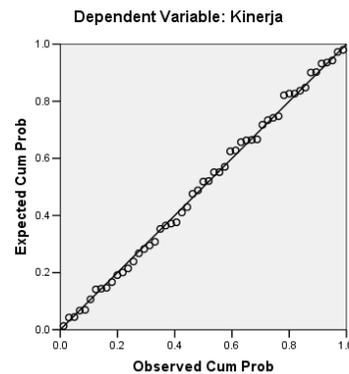
Gambar 9. Kurva Pengujian Hipotesis

Uji normalitas dengan menggunakan Analisis Grafik merupakan uji normalitas dengan menggunakan histogram dengan menggambarkan variabel *dependent* sebagai sumbu vertikal sedangkan nilai residual terstandarisasi digambarkan sebagai sumbu horizontal [9]. Jika Histogram *Standardized Regression Residual* membentuk kurva seperti lonceng, maka nilai residual dinyatakan normal. Cara lain adalah dengan menggunakan *Normal Probability Plot*, yaitu dikatakan data tersebut normal jika garis yang menggambarkan data sesungguhnya akan mengikuti atau merapat ke garis diagonalnya.



Gambar 10. Histogram *Standardized Regression Residual*

Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual

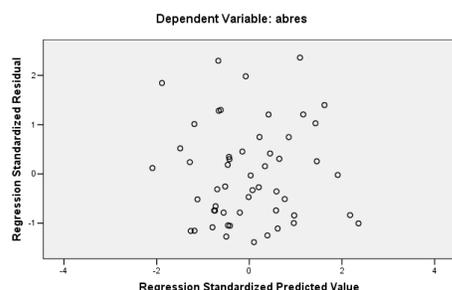


Gambar 11. Normal Probability Plot

Analisis yang dilakukan terhadap histogram uji normalitas menunjukkan hasil normal, sehingga dinyatakan berdistribusi normal.

Uji heterokedastisitas dengan metode

Glejser dilakukan dengan meregresikan semua variabel bebas terhadap nilai mutlak residualnya [9]. Jika terdapat pengaruh variabel bebas yang signifikan terhadap nilai mutlak residual maka dalam model terdapat masalah heterokedastisitas.



Gambar 12. Hasil Uji Heterokedastisitas

Analisis:

Dengan melihat sebara titik yang acak, baik di atas maupun di bawah angka 0 dari sumbu Y, maka dapat disimpulkan tidak terjadi heterokedastisitas dalam model regresi ini.

Uji korelasi bertujuan untuk menguji tentang ada tidaknya korelasi antara kesalahan pengganggu pada periode t dengan periode t-1 pada persamaan regresi linier. Apabila terjadi korelasi maka menunjukkan adanya masalah autokorelasi. Model regresi yang baik adalah model regresi yang bebas autokorelasi. Salah satu cara untuk mendeteksi autokorelasi adalah dengan Uji Durbin-Watson [9].

Tabel 6. Hasil Uji Autokorelasi

Mode	Coefficients(a)				t	Sig.
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Beta		
	B	Std. Error				
1	(Constant)	27,651	12,949		2,14	0,02
	Kondisi Kerja	0,685	0,242	0,536	2,83	0,001
	Z1	345,259	255,88	0,255	1,35	0,173

Sumber: Pengolahan Data, 2013

Analisis tabel autokorelasi:

Uji autokorelasi dengan menggunakan metode Durbin-Watson didapatkan D-W hitung adalah 1,725. Sedangkan nilai dl berdasarkan tabel Durbin-Watson dengan sampel 53 responden dan total variabel penelitian 2 adalah 1, 6359.

Karena D-W hitung (1,725) > dl (1,6359) maka disimpulkan tidak ada autokorelasi diantara data tersebut.

Analisis dari tabel Uji Linearitas:

Suatu model dinyatakan linier apabila [7]:

1. $t \text{ hitung} \geq - t \text{ tabel}$ atau $t \text{ hitung} \leq t \text{ tabel}$.
2. $\text{Sig. } Z1 > \alpha$

Maka dapat disimpulkan dengan melihat tabel 6, model dinyatakan linier karena:

1. $1,349 \geq -2,0057$ atau $1,349 \leq 2,0057$
2. $0,183 > 0,05$

Pembahasan Hasil Penelitian

- Persepsi *Tennant* Tentang Kondisi Kerja di Bandung Digital Valley

Untuk melihat hasil penelitian persepsi *tennant* tentang kondisi kerja di *Bandung Digital Valley*, maka dapat dilihat dari hasil perhitungan uji statistik berdasarkan perhitungan tiap item pernyataan yang telah dilakukan sebelumnya, diketahui bahwa dari ketiga indikator diatas yang memiliki nilai tertinggi dari variabel kondisi kerja adalah Kondisi Psikologis Kerja sebesar 81,25% dengan item pernyataan kondisi kerja menimbulkan rasa semangat kerja yaitu sebesar 84,91%. Dengan kata lain para *tennant* Bandung Digital Valley sangat menyukai kondisi kerja di *Bandung Digital Valley* yang menimbulkan semangat kerja. Sehingga dari hasil perhitungan diatas kondisi kerja di *Bandung Digital Valley* menimbulkan rasa semangat yang membuat kinerja para *tennant* menjadi baik dan menghasilkan produk yang baik pula.

Dalam hal ini menurut Smith bahwa kebosanan kerja dapat mengakibatkan penurunan produksi [2]. Akan tetapi melihat dari hasil perhitungan diatas disimpulkan bahwa persepsi *tennant* terhadap kondisi psikologis kerja di *Bandung Digital Valley* dapat menimbulkan rasa semangat, sehingga dapat meningkatkan produksi yang baik untuk kedepannya.

Ketika skor dirata-ratakan untuk seluruh indikator, kondisi kerja masuk kedalam kategori setuju dengan presentase 78,92%, yang dimana dapat diartikan bahwa pelaksanaan kondisi kerja yang ada di *Bandung Digital Valley* dinilai baik oleh responden.

- Gambaran Kinerja *Tennant* di Bandung Digital Valley

Gambaran kinerja setelah dilakukan dengan menggunakan 53 responden yang merupakan *tennant* di *Bandung Digital Valley*, dapat diketahui bahwa nilai variabel kinerja dimata responden termasuk dalam kategori sangat setuju ataupun sangat baik yaitu dengan presentase 81,84%.

Berdasarkan hasil presentase indikator kinerja, dengan item pernyataan minat terhadap

pekerjaan membantu menyelesaikan pekerjaan dengan tepat waktu, memiliki presentase terbesar dari item pernyataan lainnya dengan nilai 85,85%. Item pernyataan tertinggi dalam kinerja ini disebabkan karena individual *tenant* yang menikmati pekerjaan mereka sebagai developer dan juga didukung oleh *Bandung Digital Valley*. Dalam dukungan organisasional artinya fasilitas apa yang perusahaan sediakan bagi karyawan dapat berupa pelatihan, pengembangan, peralatan teknologi, dan manajemen [3].

Gambaran Pengaruh Kondisi Kerja di *Bandung Digital Valley* Terhadap Kinerja *Tennant*

Dalam penelitian ini, pelaksanaan kondisi kerja di *Bandung Digital Valley* memberikan pengaruh terhadap kinerja. Hal ini dibuktikan dengan penghitungan yang memperoleh hasil nilai signifikansi (0,000) sudah lebih kecil dari 0,05. Selain itu nilai F hitung (70,163) lebih besar dari F pada tabel (3,17) yang menyebabkan H_0 ditolak. Yang berarti, terdapat pengaruh Kondisi Kerja di *Bandung Digital Valley* Terhadap Kinerja *Tennant*.

Variabel kondisi kerja memiliki pengaruh sebesar 57,9% terhadap kinerja *tenant* di *Bandung Digital Valley*. Pengaruh yang dihasilkan oleh kondisi kerja dinilai baik dalam memberikan pengaruh kinerja *tenant* di *Bandung Digital Valley* dan sebanyak 42,1% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Daftar Pustaka

- [1] Roger S. Pressman. *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. 3rd edition. Mc Graw Hill. 1992.
- [2] A.A. Mangkunegara, Anwar Prabu. *Perilaku Dan Budaya Organisasi*. Bandung: Refika Aditama. 2010.
- [3] Robert L. Mathis, Jackson, John H. *Human Resources Management*. Jakarta: Salemba Empat. 2006.
- [4] Mohamad As'ad. *Seri Ilmu Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: Liberty. 2004.
- [5] Drs. H. Hasibuan, Malayu S. P. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara. 2007.
- [6] Roger S. Pressman. *Software Engineering:*

A Practitioner's Approach. 5th edition. Mc Graw Hill. 2001.

- [7] Dr. Suliyanto. *Ekonometrika Terapan: Teori dan Aplikasi dengan SPSS*. Yogyakarta: Andi Offset. 2011.
- [8] Sugiyono. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: ALFABETA. 2012.
- [9] John W. Creswell. *Research Design: Pendekatan Dengan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2010.