BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Perusahaan

4.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Pada saat ini, ketika sepakbola sudah menjadi industri, Peranan Bobotoh buat PERSIB pun menjadi berkembang tidak hanya sebagai objek pelengkap saja. Bobotoh seharusnya menjadi bagian dari prestasi dan keberhasilan yang dicapai oleh PERSIB. Berangkat dari sana, *Viking* Persib *Club* pun mulai mengembangkan sayapnya dalam berbagai bentuk aktualisasi diri, mulai dari peningkatan pengkoordiniran massa dengan dibentuknya "distrik" di berbagai wilayah pada kantung-kantung Bobotoh, Penjualan *Merchandise*, pembuatan album kompilasi Persib, hingga tour organizer yang menyelenggarakan pemberangkatan rombongan Bobotoh ketika mendukung PERSIB apabila bermain tandang.

Dari istilah mengembangkan sayaplah muncul ide dari salah satu anggota *Viking* yaitu Firman untuk menciptakan sebuah *distro* atau pun *fanshop* yang bertujuan untuk mempermudah para bobotoh pada umumnya dan anggota *Viking* pada khususnya untuk dapat menggunakan *merchandise* tim kebanggaan kota Bandung ini.

Awalnya *fanshop* ini berupa truk yang menjual semua *merchandise* Persib Bandung dan tertelak di jalan gurame pada tahun 2004. Tapi pada tahun akhir tahun 2005, akhirnya kegiatan ini di hentikan. Karena Firman sendiri ingin membuat bidang

tersebut semakin menjadi lebih baik. Bersama dengan Heru Joko sebagai Ketua Umum *Viking*, dan juga dengan beberapa pengurus dari *Viking* , mereka mengkonsepkan dari kelanjutan truk tersebut menjadi sebuah distro. Apalagi ketika itu, distro sendiri sedang menjamur di kota Bandung. Akhirnya pada 21 Agustus 2006, Ketua Umum Viking Heru Joko secara resmi membuka fanshop yang berada di jalan Banda No.9.

The Original Viking Fanshop berdiri karena adanya rasa ingin mendukung penuh tim yang mereka dukung yaitu Persib Bandung melalui *attribute* sehingga mereka dapat total dan bangga akan tim yang mereka dukung. Selain itu juga, karena peluang yang mereka dapatkan dalam hal bisnis bisa berdampak pada pencitraan terhadap *Viking* sebagai kelompok *supporter* yang kreatif dan juga Persib Bandung yang memiliki bobotoh yang selalu mendukung secara total.

4.1.2 VISI DAN MISI THE ORIGINAL VIKING FANSHOP

- **Visi The Original Viking Fanshop**

  "Loyalitas Tanpa Batas Untuk Mendukung Persib Sampai Mati"

- **Misi The Original Viking Fanshop**

  1. Mendukung Persib dengan hal-hal positif dan menjadikan *Viking* sebagai kelompok *supporter* yang kreatif baik didalam lapangan maupun diluar lapangan.

  2. Menjadikan bobotoh semakin dewasa dalam mendukung Persib Bandung.

3. Mendorong masyarakat untuk selalu mendukung Persib Bandung sampai kapanpun secara total dan tidak mudah terprovokasi oleh orang-orang yang ingin menghancurkan nama baik Persib dengan pesan-pesan yang disampaikan melalui media yang diproduksi oleh *The Original Viking Fanshop*.

4.1.3 Struktur Organisasi

Struktur organisasi perusahaan merupakan suatu kerangka organisasi yang merupakan garis tugas, wewenang, dan tanggung jawab yang harus dilakukan oleh segenap unsur organisasi itu sendiri, dalam rangka mencapai suatu tujuan perusahaan yang telah digariskan sebelumnya. Dalam penerapannya jenis struktur organisasi dari setiap perusahaan berbeda-beda, hal ini dipengaruhi oleh faktor :

1. Besar kecilnya perusahaan bersangkutan
2. Luas atau sempitnya ruang gerak aktivitas perusahaan
3. Kompleks tidaknya permasalahan yang dihadapi oleh perusahaan

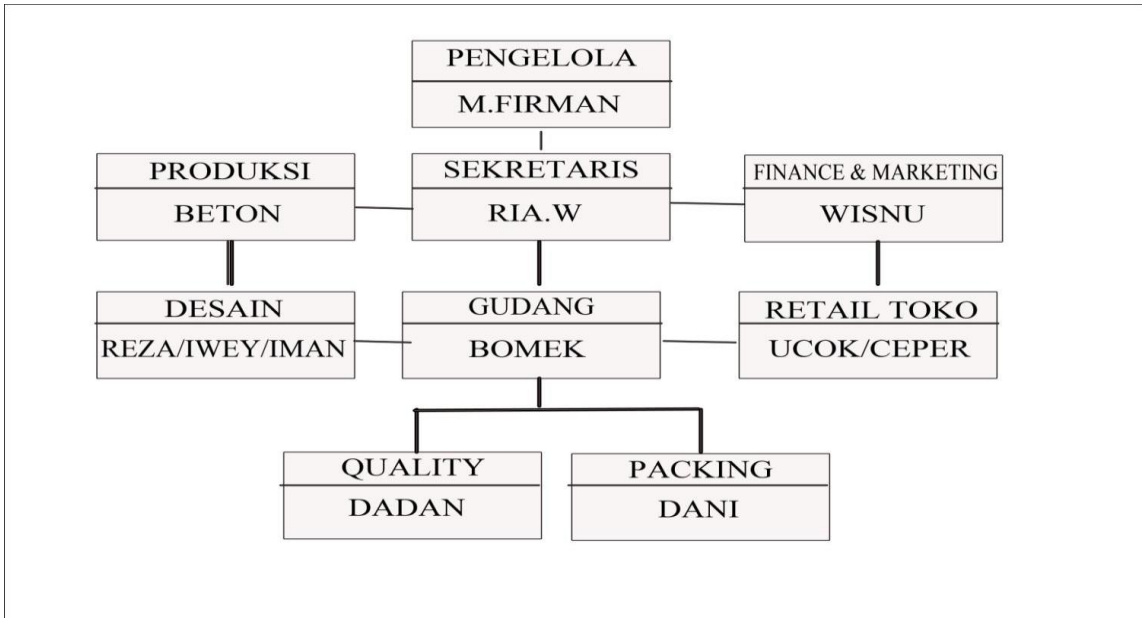
Dalam kondisi ini peranan pimpinan dituntut harus benar-benar mampu membaca kondisi perusahaan dan tingkat kebutuhan.Dalam menunjang keberhasilan atas tujuan yang hendak dicapai oleh perusahaan besar maupun kecil sangat memerlukan manajemen yang baik disamping faktor-faktor pendukung lainnya yang juga berperan penting dalam merealisasikantujuan tersebut.

Manajemen yang baik dapat tertuang dalam struktur organisasi suatu perusahaan, karena dalam suatu struktur organisasi dapat menunjukkan suatu pola

tetap hubungan-hubungan diantara fungsi-fungsi, bagian-bagian, posisi-posisi maupun orang-orang yang menunjukkan kedudukan, tugas, wewenang dan tanggung jawab yang berbeda-beda dalam suatu organisasi.

Selain itu, dengan adanya struktur organisasi yang baik, maka akan tercipta kerja sama dan hubungan kerja yang serasi antar anggota organisasi dan antar bagian dalam organisasi. Adapun struktur organisasi yang terdapat di Perusahaan The Original Viking Fanshop Cimahi:

STRUKTUR ORGANISASI THE ORIGINAL VIKING FANSHOP



Sumber: Arsip *The Original Viking Fanshop*

Gambar 4.1

Struktur Organisasi The Original Viking Fanshop

4.1.4 1 Uraian Tugas *(Job Description)*

1. Pengelola

- Fungsi

  Mengatur seluruh kegiatan yang berhubungan dengan operasional toko dari mulai barang dagangan, karyawan, system computer, keamanan toko, hubungan dengan masyarakat toko.

- Tugas dan Kewajiban

  Membuat rencana kerja sehubungan dengan target penjualan harian, mingguan, dan bulanan yang diberikan oleh atasan langsung. Melakukan evaluasi terhadap target penjualan, melakukan survei harga produk pesaing dan menganalisa serta menindak lanjuti.

- Wewenang

  Memberikan nasihat, petunjuk, dan bimbingan kepada pramuniaga selaku bawahannya, memberikan tindakan, sanksi kepada bawahan, menilai bawahan dan mengusulkan mutasi atau promosi, mengusulkan ide-ide yang berhubungan dengan usaha meningkatkan omset toko, serta meminta nasihat, bimbingan dan petunjuk kepada atasan, maupun meminta fasilias yang dapat memperlancar pekerjaan

- Tanggung Jawab

  Bertanggung jawab terhadap penjualan toko, bertanggung jawab terhadap penurunan *cost* dan *loss*, bertanggung jawab terhadap promosi toko, bertanggungjawab terhadap SDM, dan bertanggung jawab terhadap operasional dan *performance* toko

2. Sekertaris

   Memiliki tugas, wewenang dan tanggung jawab :

   a. Mengerjakan secara administratif tentang hal-hal yang harus dicatat atau diolah secara administrative
   b. Melakukan pencatatan segala keputusan atau kebijaksanaan yang telah ditetapkan oleh ketua hasil musyawarah
   c. Mengurusi surat-surat, baik formil maupun nonformil yang dibutuhkan.
   d. Membantu pengelola dalam mengendalikan kegiatan.
   e. Bersama Bendahara mengusahakan dan melengkapi peralatan yang dibutuhkan.

3. Bagian Gudang

   a) Memeriksa barang – barang yang di retur dari konsumen, toko dan counter.
   b) Menyiapkan barang - barang dengan benar dan cepat sesuai dengan Sales Order (SO)/ DO dan Surat Pengantar (SP) yang diterima.
   c) Mempacking barang - barang yang akan dikirim dengan benar.
   d) Membantu mencek perlengkapan/ jumlah/ kondisi atas barang - barang

yang akan dikirim.

e) Mengembalikan semua peralatan dan barang yang telah selesai digunakan.
f) Turut menjaga kebersihan, keselamatan kerja dan keutuhan barang didalam gudang.
g) Membantu Proses bongkar muat barang.
h) Melaporkan hal – hal yang mencurigakan.

4.1.5 Aktivitas Perusahaan

Kegiatan merupakan suatu hal yang dikerjakan, aktivitas, usaha, yang sebelumnya telah direncanakan oleh The Original Viking Fanshop melalui Promosi Bus The Original Viking *Mobile Store* dalam meningkatkan Penjualan *Merchandise* Persib Bandung dan kegiatan yang dilakukan sudah cukup banyak dalam bentuk promosi melalui Bus The Original Viking *Mobile Store* ini.

Awal dari kegiatan ini terbentuk karena adanya tuntutan dari anggota Viking dan bobotoh dari luar kota Bandung akan kebutuhan mereka untuk mendapatkan *merchandise* dari Persib Bandung yang di produksi secara kreatif oleh The Original Viking Fanshop.

4.2 Pembahasan Penelitian

Bagian ini membahas mengenai uraian dan analisis data-data yang diperoleh dari data primer dan sekunder penelitian. Data primer penelitian ini adalah hasilkuesioner yang disebarkan kepada 30 karyawan The Original Viking Fanshop Cimaho. Data tersebut merupakan data pokok dimana analisisnya ditunjang oleh data-data sekunder yang analisisnya didapat dari hasil observasi dilapangan dan beberapa

sumber pustaka untuk memperkuat dan memperdalam hasil analisis. Data yang diperoleh dari hasil kuesioner terdiri dari dua macam,yaitu data responden dan data penelitian.

Data responden adalah seluruh identitas responden yang dipandang relevan dengan permasalahan yang diidentifikasi. Sedangkan data penelitian adalahsejumlah skor yang diperoleh dari jawaban responden atas pertanyaan ataupernyataan mengenai variabel dalam penelitian ini, yaitu orientasi kewirausahaan, teknologi informasi dan kinerja perusahaan.

Variabel tersebut dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dan analisis verifikatif Data-data responden yang diperoleh melalui kuesioner dianalisis secaradeskriptif. Data lain yang diperoleh dari studi pustaka akan digunakan sebagai data sekunder untuk melengkapi dan mendukung data primer. Analisis deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai objek penelitian berdasarkan data dan variabel yang diperoleh dari kelompok subjek yang diteliti.

Jawaban responden atas sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang diajukan dalam kuesioner akan ditampilkan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi.

4.2.1 Karakteristik Responden

Responden dalam penelitian ini adalah Karyawan The Original Viking Fanshop Cimahi kemudian diambil 30 orang responden sebagai sampel. Berikut ini adalah karakteristik responden yang mencakup jenis kelamin dan usia. Karakteristik ini masing-masing responden tersebut dapat dilihat pada tabel-tabel berikut :

Tabel 4. 1

Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi (F)	Persentase (%)
Pria	24	80
Wanita	6	20
Total	**30**	**100%**

Sumber Data Yang Diolah 2016

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dilihat jumlah responden yang mengisi kuesioner berdasarkan jenis kelamin untuk pria sebesar 80% dan wanita 20%. Dari tabel tersebut menunjukan bahwa yang menjadi responden dalam penelitian ini keseluruan adalah pria. Hal tersebut dikarenakan karyawan yang bekerja di perusahaan tersebut mayoritas pria yang berasal dari lingkungan perusahaan itu. Hal ini sependapat dengan Teguh Santoso (2013) Pengusaha pria dapat menjalankan sebuah usaha dengan baik dibanding wanita dikarenakan pria jauh lebih tegas, berpengalaman, rasional, percaya diri, dan berani mengambil resiko.

Tabel 4. 2

Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Usia	Frekuensi (F)	Persentase (%)
10 – 22 Tahun	9	30%
23 – 34 Tahun	19	70%
Total	**30**	**100%**

Sumber Data Yang Diolah 2016

Berdasarkan Tabel 4.2 dapat diketahui bahwa responden antara usia 10 – 22 tahun sebesar 30%, usia 23 – 34 tahun sebesar 70%. Dari data diatas diketahui bahwa responden yang paling banyak adalah usia 23 sampai 34 tahun. Hal tersebut dikarenakan karyawan yang bekerja di perusahaan tersebut mayoritas usia 23 sampai 34 tahun yang berasal dari lingkungan perusahaan itu. Hal ini sependapat dengan MT Rionga & Yoga Firdaus, (2007:2) Tenaga kerja adalah penduduk dalam usia kerja yang siap melakukan pekerjaan, antara lain mereka yang sudah bekerja, mereka yang sedang mencari pekerjaan, mereka yang bersekolah, dan mereka yang mengurus rumah tangga.

Tabel 4.3

Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan

Pekerjaan	**Frekuensi (F)**	**Persentase (%)**
SMP	6	20%
SMA	24	80%
Total	**30**	**100%**

Sumber : Data kuesioner yang telah diolah, 2016

Berdasarkan Tabel 4.3 dapat diketahui bahwa responden dengan pekerjaan pelajar sebesar SMP 20%, pelajar SMA sebesar 80%. Dari data diatas diketahui bahwa responden yang berpendidikan SMA lebih banyak. Hal tersebut dikarenakan karyawan yang bekerja di perusahaan tersebut mayoritas berpendidikan SMA yang

berasal dari lingkungan perusahaan itu. Hal ini sependapat dengan Sumitro Djojohadikusumo (1987) semua orang yang bersedia dan sanggup bekerja, termasuk mereka yang menganggur meskipun bersedia dan sanggup bekerja dan mereka yang menganggur terpaksa akibat tidak ada kesempatan kerja.

4.3 Analisis Deskriptif

4.3.1 Tanggapan Responden Mengenai Orientasi Kewirausahaan di The Original Viking Fanshop

Pada variabel Orientasi Kewirausahaan terdiri 5 (lima) item pernyataan. Adapun data hasil penyebaran kuesioner tersebut penulis sajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.4

Skor Tanggapan Responden Mengenai Inovatif

Karyawan di The Original Viking Fanshop Cimahi

No	Pernyataan		Alternatif Tanggapan					Total
			Sangat Setuju (5)	Setuju (4)	Ragu (3)	Tidak Setuju (2)	Sangat Tidak Setuju (1)	
1.	Produk The Original Viking Fanshop sudah beragam	*F*	17	13	0	0	0	30
		%	57%	43%	0%	0%	0%	100

Sumber : Data kuesioner yang telah diolah, 2016

Tabel diatas menjelaskan tentang tanggapan skor tanggapan responden terhadap pernyataan mengenai inovasi produk yang sudah beragam di The Original

Viking Fanshop. Diketahui mayoritas karyawan sebanyak 57% menyatakan sangat setuju produk yang ada The Original Viking Fanshop sudah beragam. Hal ini sependapat dengan (Hurley & Hult, 2004) Kemampuan inovasi merupakan kemampuan organisasi untuk mengadopsi atau mengimplementasikan gagasan baru, proses dan produk baru. Dengan kata lain inovasi adalah modifikasi atau penemuan ide untuk perbaikan secara terus-menerus serta pengembangan untuk memenuhi kebutuhan pelanggan.

Tabel 4.5

Skor Tanggapan Responden Mengenai Agresifitas Bersaing di The Original Viking Fanshop Cimahi

No	Pernyataan		Alternatif Tanggapan					Total
			Sangat setuju (5)	Setuju (4)	Ragu (3)	Tidak Setuju (2)	Sangat Tidak Setuju (1)	
2.	Anda bersaing secara aktif dengan karyawan lain dalam hal pekerjaan	*F*	14	16	0	0	0	30
		%	46%	54%	0%	0%	0%	100

Sumber : Data kuesioner yang telah diolah, 2016

Tabel diatas menjelaskan tentang skor tanggapan responden terhadap pernyataan mengenai agresifitas bersaing di The Original Viking Fanshop Cimahi. Diketahui mayoritas karyawan sebanyak 54% menyatakan setuju bahwa karyawan

The Original Viking Fanshop mampu bersaing dengan karyawan lainnya. Hal ini sependapat dengan Morrisey (1995:45) strategi adalah proses untuk menentukan arah yang harus dituju oleh perusahaan agar misinya tercapai dan sebagai daya dorong yang akan membantu perusahaan dalam menentukan produk, jasa, dan pasarnya di masa depan.

Tabel 4.6

Skor Tanggapan Responden Mengenai Berani Mengambil Resiko di The Original Viking Fanshop Cimahi

No	Pernyataan		Alternatif Tanggapan					Total
			Sangat Setuju (5)	Setuju (4)	Ragu (3)	Tidak Setuju (2)	Sangat Tidak Setuju (1)	
3.	Pimpinan cenderung mengajarkan proyek yang beresiko tinggi untuk memperoleh keuntungan yang besar	*F*	13	16	1	0	0	30
		%	43%	53%	4%	0%	0%	100

Sumber : Data kuesioner yang telah diolah, 2016

Tabel diatas menjelaskan tentang skor tanggapan responden terhadap pernyataan mengenai berani mengambil resiko di The Original Viking Fanshop Cimahi. Diketahui mayoritas karyawan sebanyak 53% menyatakan setuju bahwa karyawan The Original Viking Fanshop berani mengambil resiko. Hal ini sependapat

dengan Arthur Wiliams dan Richard M.H (2010:68) Resiko adalah suatu variasi dari hasil-hasil yang dapat terjadi selama periode tertentu.

Tabel 4.7

Skor Tanggapan Responden Mengenai Proaktif di The Original Viking Fanshop Cimahi

No	Pernyataan		Alternatif Tanggapan					Total
			Sangat Setuju (5)	Setuju (4)	Ragu (3)	Tidak Setuju (2)	Sangat Tidak Setuju (1)	
4.	The Original Viking Fanshop dapat mendeteksi pesaing pesaing di sekitarnya	*F*	14	16	0	0	0	30
		%	47%	53%	0%	0%	0%	100

Sumber : Data kuesioner yang telah diolah, 2016

Tabel diatas menjelaskan tentang skor tanggapan responden terhadap pernyataan mengenai berani mengambil resiko di The Original Viking Fanshop Cimahi. Diketahui mayoritas karyawan sebanyak 53% menyatakan setuju bahwa karyawan The Original Viking Fanshop dapat mendeteksi pesaing. Hal ini sependapat dengan Brown (1996) dalam Akhtar & Singh 2010 seorang karyawan dikatakan terlibat dalam pekerjaannya apabila karyawan tersebut dapat mengidentifikasikan diri secara psikologis dengan pekerjaannya, dan menganggap kinerjanya penting untuk dirinya, selain untuk organisasi.

Tabel 4.8

Skor Tanggapan Responden Mengenai Proaktif di The Original Viking Fanshop Cimahi

No	Pernyataan		Alternatif Tanggapan					Total
			Sangat Setuju (5)	Setuju (4)	Ragu (3)	TidakSetujut (2)	Sangat Tidak Setuju (1)	
5.	The Original Viking Fanshop menawarkan produk dan memberikan manfaat lebih dibandingkan pesaing	*F*	18	12	0	0	0	30
		%	60%	40%	0%	0%	0%	100

Sumber : Data kuesioner yang telah diolah, 2016

Tabel diatas menjelaskan tentang skor tanggapan responden terhadap pernyataan mengenai berani mengambil resiko di The Original Viking Fanshop Cimahi. Diketahui mayoritas karyawan sebanyak 60% menyatakan setuju bahwa karyawan The Original Viking Fanshop dapat memberikan manfaat produk dibandingkan dengan pesaing. Hal ini sependapat dengan Brown (1996) dalam Akhtar & Singh 2010 seorang karyawan dikatakan terlibat dalam pekerjaannya apabila karyawan tersebut dapat mengidentifikasikan diri secara psikologis dengan pekerjaannya, dan menganggap kinerjanya penting untuk dirinya, selain untuk organisasi.

Tabel 4.9

Rekapitulasi Skor Tanggapan Responden Mengenai Orientasi Kewirausahan di The Original Viking Fanshop Cimahi

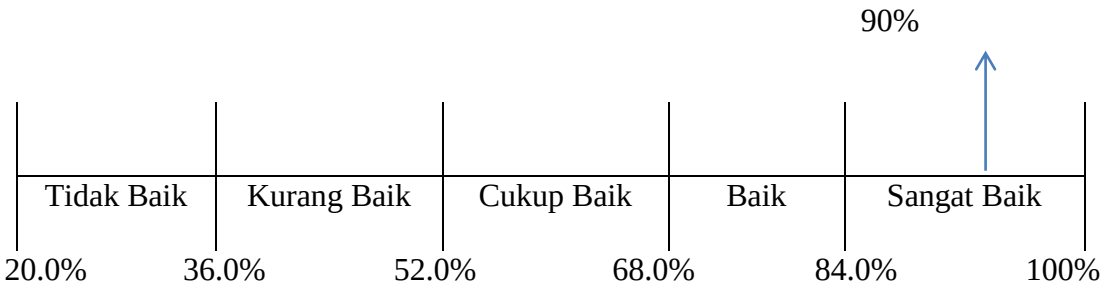
Variabel	Dimensi	No Item	Skor Aktual	Skor Ideal	%	Kategori
Orientasi Kewirausahan (X1)	Inovatif	1.	137	150	91,33%	Sangat Baik
		Total	**137**	**150**	**91,33%**	**Sangat Baik**
	Agrresifitas Bersaing	2.	134	150	89,33%	Sangat Baik
		Total	**134**	**150**	**89,33%**	**Sangat baik**
	Berani Mengambil Resiko	3.	132	150	88%	Sangat baik
		Total	**132**	**150**	**88%**	**Sangat Baik**
	Proaktif	4.	134	150	89,33%	Sangat baik
		5.	138	150	92%	Sangat Baik
		Total	**272**	**300**	**90,66%**	**Sangat Baik**
	Jumlah Keseluruhan		**675**	**750**	**90%**	**Sangat Baik**

Sumber : Data kuesioner yang telah diolah, 2016

Tabel diatas menjelaskan tentang rekapitulasi skor tanggapan responden mengenai orientasi kewirausahaan di The Original Viking Fanshop Cimahi.

Melalui tanggapan responden pada tabel 4.9 dapat diketahui pada variabel Orientasi Kewirausahaan diketahui indikator Inovatif memiliki skor terbesar yaitu 91,33% dan indikator proaktif memiliki skor terkecil yaitu 88%. Kemudian rekapitulasi skor hasil tanggapan responden pada variabel orientasi kewirausahaan

memperoleh skor 675, bila dibandingkan dengan skor ideal sebesar 750, memperoleh persentase sebesar 90%. Ini berarti variabel orientasi kewirsuahaan berada pada kriteria sangat baik terletak pada interval 84,01% - 100%. Hal ini sependapat dengan Wiklund, 1999 dalam Hanifah (2011 : 14) "Orientasi kewirausahaan yang tinggi berhubungan erat dengan penggerak utama keuntungan sehingga seorang wirausahawan mempunyai kesempatan untuk mengambil keuntungan dan munculnya peluang-peluang tersebut, yang pada akhirnya berpengaruh positif terhadap kinerja usaha".



Gambar 4.2

Garis Kontinum Variabel Orientasi Kewirausahaan

4.3.2 Tanggapan Responden Mengenai Teknologi Informasi pada The Original Viking Fanshop Cimahi

Pada variabel Teknologi Informasi terdiri 5 (lima) item pernyataan. Adapun data hasil penyebaran kuesioner tersebut penulis sajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.10

Skor Tanggapan Responden Mengenai Perangkat Keras di The Original Viking Fanshop Cimahi

No	Pernyataan		Alternatif Tanggapan					Total
			Sangat Setuju (5)	Setuju (4)	Ragu (3)	Tidak Setuju (2)	Sangat Tidak Setuju (1)	
1.	Perangkat keras yang digunakan The Original Viking Fanshop sudah sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini	*F*	18	12	0	0	0	30
		%	60%	40%	0%	0%	0%	100

Sumber : Data kuesioner yang telah diolah, 2016

Tabel diatas menjelaskan tentang skor tanggapan responden terhadap pernyataan mengenai perangkat keras di The Original Viking Fanshop Cimahi. Diketahui mayoritas karyawan sebanyak 60% menyatakan sangat setuju bahwa karyawan The Original Viking Fanshop telah memiliki perangkat keras yang sudah sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Hal ini sependapat dengan O'Brien (2005:9) "Teknologi informasi meliputi konsep-konsep utama, pengembangan dan berbagai isu manajemen teknologi informasi yaitu hardware, software, jaringan, manajemen data dan banyak teknologi berbasis internet."

Tabel 4.11

Skor Tanggapan Responden Mengenai Perangkat Keras di The Original Viking Fanshop Cimahi

No	Pernyataan		Alternatif Tanggapan					Total
			Sangat Setuju (5)	Setuju (4)	Ragu (3)	Tidak Setuju (2)	Sangat Tidak Setuju (1)	
2.	Perangkat keras di The Original Viking Fanshop sudah beragam	*F*	12	13	5	0	0	30
		%	40%	43%	17%	0%	0%	100

Sumber : Data kuesioner yang telah diolah, 2016

Tabel diatas menjelaskan tentang skor tanggapan responden terhadap pernyataan mengenai perangkat lunak di The Original Viking Fanshop Cimahi. Diketahui mayoritas karyawan sebanyak 43% menyatakan setuju bahwa karyawan The Original Viking Fanshop telah memiliki perangkat keras yang beragam. Hal ini sependapat dengan Ward dan Peppard (2002:3), "Teknologi informasi menunjuk pada spesifikasi mengenai teknologi, khususnya hardware, software dan jaringan telekomunikasi yang memfasilitasi dan mendukung proses pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran dan pertukaran informasi."

Tabel 4.12

Skor Tanggapan Responden Mengenai Peragkat Lunak di The Original Viking Fanshop Cimahi

No	Pernyataan		Alternatif Tanggapan					Total
			Sangat Setuju (5)	Setuju (4)	Ragu (3)	Tidak Setuju (2)	Sangat Tidak Setuju (1)	
3.	Perangkat lunak di The Original Viking Fanshop mempercepat pekerjaan	*F*	16	14	0	0	0	30
		%	53%	47%	0%	0%	0%	100

Sumber : Data kuesioner yang telah diolah, 2016

Tabel diatas menjelaskan tentang skor tanggapan responden terhadap pernyataan mengenai perangkat lunak di The Original Viking Fanshop Cimahi. Diketahui mayoritas karyawan sebanyak 53% menyatakan sangat setuju bahwa karyawan The Original Viking Fanshop telah memiliki perangkat lunak yang dapat mempercepat pekerjaan. Hal ini sependapat dengan Davis.F.D (1989); Adam.et.al (1992) "kemanfaatan (usefulness) sebagai suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa penggunaan suatu subyek tertentu akan dapat meningkatkan prestasi kerja orang tersebut. Berdasarkan definisi tersebut dapat diartikan bahwa kemanfaatan dari penggunaan komputer dapat meningkatkan kinerja, prestasi kerja orang yang menggunakannya"

Tabel 4.13

Skor Tanggapan Responden Mengenai Peragkat Lunak di The Original Viking Fanshop Cimahi

No	Pernyataan		Alternatif Tanggapan					Total
			Sangat Setuju (5)	Setuju (4)	Ragu (3)	Tidak Setuju (2)	Sangat Tidak Setuju (1)	
4.	Perangkat lunak di The Original Viking Fanshop mudah digunakan	*F*	17	13	0	0	0	30
		%	57%	43%	0%	0%	0%	100

Sumber : Data kuesioner yang telah diolah, 2016

Tabel diatas menjelaskan tentang skor tanggapan responden terhadap pernyataan mengenai perangkat lunak di The Original Viking Fanshop Cimahi. Diketahui mayoritas karyawan sebanyak 57% menyatakan sangat setuju bahwa karyawan The Original Viking Fanshop telah memiliki perangkat lunak yang mudah digunakan. Hal ini sependapat dengan Thompson.et.al (1991;1994) " kemanfaatan TI merupakan manfaat yang diharapkan oleh pengguna TI dalam melaksanakan tugasnya"

Tabel 4.14

Skor Tanggapan Responden Mengenai Personalia dan Pengoperasian di The Original Viking Fanshop Cimahi

No	Pernyataan		Alternatif Tanggapan					Total
			Sangat Setuju (5)	Setuju (4)	Ragu (3)	Tidak Setuju (2)	Sangat Tidak Setuju (1)	
5.	Perangkat keras dan perangkat lunak di The Original Viking Fanshop dapat dioperasikan dengan mudah	*F*	19	11	0	0	0	30
		%	63%	37%	0%	0%	0%	100

Sumber : Data kuesioner yang telah diolah, 2016

Tabel diatas menjelaskan tentang skor tanggapan responden terhadap pernyataan mengenai perangkat lunak di The Original Viking Fanshop Cimahi. Diketahui mayoritas karyawan sebanyak 63% menyatakan sangat setuju bahwa karyawan The Original Viking Fanshop telah memiliki perangkat keras dan perangkat lunak yang mudah dioperasikan. Hal ini sependapat dengan Laudon (2004: 91) "Strategi sistem informasi adalah sistem komputer pada setiap level yang ada pada organisasi yang mengubah tujuan, operasi, produk, pelayanan, atau hubungan antar lingkungan untuk membantu organisasi mengumpulkan keuntungan yang kompetitif"

Tabel 4.15

Rekapitulasi Skor Tanggapan Responden Mengenai Teknologi Informasi di The Original Viking Fanshop Cimahi

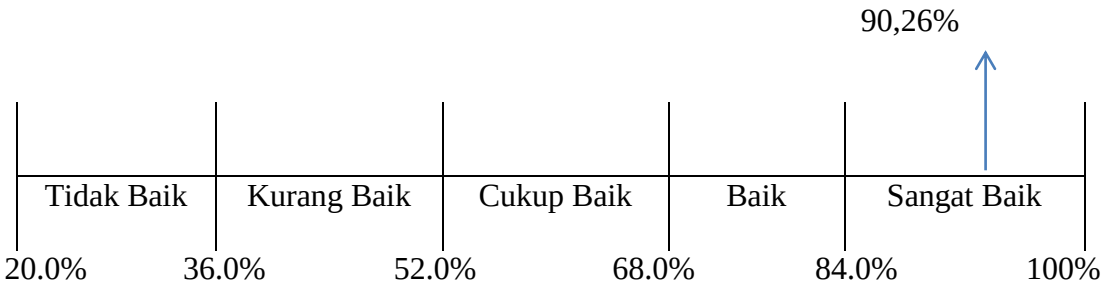
Variabel	Dimensi	No Item	Skor Aktual	Skor Ideal	%	Kategori
Teknologi Informasi (X2)	Perangkat Keras *(Hardware)*	1.	138	150	92%	Sangat Baik
		2.	127	150	84,66%	Sangat Baik
		Total	**265**	**300**	**88,33%**	**Sangat Baik**
	Perangkat Lunak *(Software)*	3.	136	150	90,66%	Sangat Baik
		4.	137	150	91,33%	Sangat Baik
		Total	**273**	**300**	**91%**	**Sangat Baik**
	Personalia dan Pengoperasian	5.	139	150	92,66%	Sangat baik
		Total	**139**	**150**	**92,66%**	**Sangat Baik**
	Jumlah keseluruhan		**677**	**750**	**90,26%**	**Sangat Baik**

Sumber : Data kuesioner yang telah diolah, 2016

Tabel diatas menjelaskan tentang rekapitulasi skor tanggapan responden mengenai Teknologi Informasi di The Original Viking Fanshop Cimahi.

Melalui tanggapan responden pada tabel 4.15 dapat diketahui pada variabel Teknologi Informasi diketahui indikator personalia dan pengoperasian memiliki skor terbesar yaitu 92,66% dan indikator perangkat keras memiliki skor terkecil yaitu 88,33%. Kemudian rekapitulasi skor hasil tanggapan responden pada variabel

teknologi informasi memperoleh skor 677, bila dibandingkan dengan skor ideal sebesar 750, memperoleh persentase sebesar 90,26%. Ini berarti variabel orientasi kewirsuahaan berada pada kriteria sangat baik terletak pada interval 84,01% - 100%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa karyawan di The Original Viking Fanshop Cimahi mempunyai teknologi informasi yang sangat baik. Hal ini sependapat dengan Thompson (2013 : 94) "Kinerja yang dihasilkan oleh faktor kesesuaian tugas-teknologi berimplikasi pada efisisensi, efektivitas dan kualitas yang lebih tinggi terhadap pemanfaatan teknologi serta implikasi kinerja yang lebih baik pada system informasi"



Gambar 4.3

Garis Kontinum Variabel Teknologi Informasi

4.3.3 Tanggapan Responden Mengenai Kinerja Perusahaan pada The Original Viking Fanshop Cimahi

Pada variabel Kinerja Perusahaan terdiri 5 (lima) item pernyataan. Adapun data hasil penyebaran kuesioner tersebut penulis sajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.16

Skor Tanggapan Responden Mengenai Pertumbuhan Penjualan di The Original Viking Fanshop Cimahi

No	Pernyataan		Alternatif Tanggapan					Total
			Sangat Setuju (5)	Setuju (4)	Ragu (3)	Tidak Setuju (2)	Sangat Tidak Setuju (1)	
1.	Produk The Original Viking Fanshop diminati oleh konsumen	*F*	12	17	1	0	0	30
		%	40%	57%	3%	0%	0%	100

Sumber : Data kuesioner yang telah diolah, 2016

Tabel diatas menjelaskan tentang skor tanggapan responden terhadap pernyataan mengenai perangkat lunak di The Original Viking Fanshop Cimahi. Diketahui mayoritas karyawan sebanyak 57% menyatakan setuju bahwa produk The Original Viking Fanshop diminati oleh konsumen. Hal ini sependapat dengan Swastha dan Handoko (2001), "Pertumbuhan atas penjualan merupakan indikator penting dari penerimaan pasar dari produk dan atau jasa perusahaan tersebut,dimana pendapatan yang dihasilkan dari penjualan akan dapat digunakan untuk mengukur tingkat pertumbuhan penjualan".

Tabel 4.17

Skor Tanggapan Responden Mengenai Pertumbuhan Produk baru di The Original Viking Fanshop Cimahi

No	Pernyataan		Alternatif Tanggapan					Total
			Sangat Setuju (5)	Setuju (4)	Ragu (3)	Tidak Setuju (2)	Sangat Tidak Setuju (1)	
2.	The Original Viking Fanshop mengikuti perkembangan produk dan desain yang modern	*F*	16	11	3	0	0	30
		%	53%	37%	10%	0%	0%	100

Sumber : Data kuesioner yang telah diolah, 2016

Tabel diatas menjelaskan tentang skor tanggapan responden terhadap pernyataan mengenai perangkat lunak di The Original Viking Fanshop Cimahi. Diketahui mayoritas karyawan sebanyak 53% menyatakan sangat setuju bahwa The Original Viking Fanshop mengikuti perkembangan produk dan desain yang modern. Hal ini sependapat dengan Bradley (2003, p. 134) "bahwa tugas dari pengelolaan pengembangan produk baru adalah sebagai suatu usaha yang seimbang, yang berfokus pada tiga objektif, yaitu performa produk, kecepatan menuju pasar dan biaya produk".

Tabel 4.18

Skor Tanggapan Responden Mengenai Pertumbuhan Laba di The Original Viking Fanshop Cimahi

No	Pernyataan		Alternatif Tanggapan					Total
			Sangat Setuju (5)	Setuju (4)	Ragu (3)	Tidak Setuju (2)	Sangat Tidak Setuju (1)	
3.	Produk the original Viking fanshop diminati oleh semua kalangan	*F*	17	13	0	0	0	30
		%	57%	43%	0%	0%	0%	100

Sumber : Data kuesioner yang telah diolah, 2016

Tabel diatas menjelaskan tentang skor tanggapan responden terhadap pernyataan mengenai perangkat lunak di The Original Viking Fanshop Cimahi. Diketahui mayoritas karyawan sebanyak 57% menyatakan sangat setuju bahwa produk The Original Viking Fanshop diminati oleh semua kalangan. Hal ini sependapat dengan Mahmud M. Hanafi (2010:32), "Laba merupakan ukuran keseluruhan prestasi perusahaan, yang didefinisikan sebagai berikut : Laba = Penjualan- Biaya"

Tabel 4.19

Skor Tanggapan Responden Mengenai Produktivitas Karyawan di The Original Viking Fanshop Cimahi

No	Pernyataan		Alternatif Tanggapan					Total
			Sangat Setuju (5)	Setuju (4)	Ragu (3)	Tidak Setuju (2)	Sangat Tidak Setuju (1)	
4.	The Original Viking Fanshop lebih mengutamakan karyawan yang berpengalaman	*F*	14	12	4	0	0	30
		%	47%	40%	13%	0%	0%	100

Sumber : Data kuesioner yang telah diolah, 2016

Tabel diatas menjelaskan tentang skor tanggapan responden terhadap pernyataan mengenai perangkat lunak di The Original Viking Fanshop Cimahi. Diketahui mayoritas karyawan sebanyak 47% menyatakan sangat setuju bahwa The Original Viking Fanshop lebih mengutamakan karyawan yang berpengalaman. Hal ini sependapat dengan Yuniarsih dan Suwatno (2008, p156) " produktivitas kerja karyawan adalah hasil konkrit (produk) yang dihasilkan oleh individu atau kelompok, selama satuan waktu tertentu dalam suatu proses kerja".

Tabel 4.20

Skor Tanggapan Responden Mengenai Produktivitas Karyawan di The Original Viking Fanshop Cimahi

No	Pernyataan		Alternatif Tanggapan					Total
			Sangat Setuju (5)	Setuju (4)	Ragu (3)	Tidak Setuju (2)	Sangat Tidak Setuju (1)	
5.	Pelatihan dapat mendorong inisiatif dan kreativitas karyawan The Original Viking Fanshop	*F*	12	15	3	0	0	30
		%	40%	50%	10%	0%	0%	100

Sumber : Data kuesioner yang telah diolah, 2016

Tabel diatas menjelaskan tentang skor tanggapan responden terhadap pernyataan mengenai perangkat lunak di The Original Viking Fanshop Cimahi. Diketahui mayoritas karyawan sebanyak 50% menyatakan setuju bahwa pelatihan dapat mendorong inisiatif dan kreativitas karyawan The Original Viking Fanshop. Hal ini sependapat dengan Riyanto (2012 :22) “kemampuan karyawan dalam berproduksi dibandingkan dengan input yang digunakan, seorang karyawan dapt dikatakan produktif apabila mampu menghasilkan barang atau jasa sesuai dengan diharapkan dalam waktu yang singkat atau tepat”.

Tabel 4.21

Rekapitulasi Skor Tanggapan Responden Mengenai Kinerja Perusahaan di The Original Viking Fanshop Cimahi

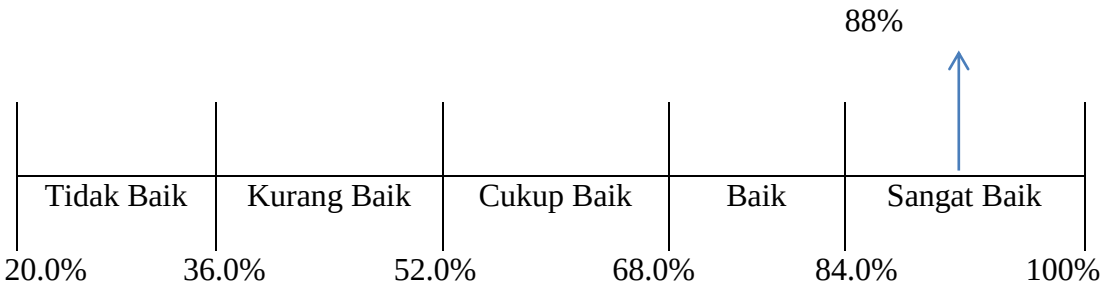
Variabel	Dimensi	No Item	Skor Aktual	Skor Ideal	%	Kategori
Kienrja Perusahaan (Y)	Pertumbuhan Penjualan	1.	131	150	87,33%	Sangat Baik
		Total	**131**	**150**	**87,33%**	**Sangat Baik**
	Pertumbuhan Produk Baru	2.	133	150	88,66%	Sangat Baik
		Total	**133**	**150**	**88,66%**	**Sangat baik**
	Pertumbuhan Laba	3.	137	150	91,33%	Sangat baik
		Total	**137**	**150**	**91,33%**	**Sangat Baik**
	Produktivitas Karyawan	4.	130	150	86,66%	Sangat baik
		5.	129	150	86%	Sangat Baik
		Total	**259**	**300**	**86,33%**	**Sangat Baik**
	Jumlah Keseluruhan		**660**	**750**	**88%**	**Sangat Baik**

Sumber : Data kuesioner yang telah diolah, 2016

Tabel diatas menjelaskan tentang rekapitulasi skor tanggapan responden mengenai Kinerja Perusahaan di The Original Viking Fanshop Cimahi.

Melalui tanggapan responden pada tabel 4.21 dapat diketahui pada variabel Kinerja Perusahaan diketahui indikator pertumbuhan laba memiliki skor terbesar yaitu 91,33% dan indikator produktivitas karyawan memiliki skor terkecil yaitu 88,33%. Kemudian rekapitulasi skor hasil tanggapan responden pada variabel orientasi kewirausahaan memperoleh skor 660, bila dibandingkan dengan skor ideal

sebesar 750, memperoleh persentase sebesar 88%. Ini berarti variabel orientasi kewirsuahaan berada pada kriteria sangat baik terletak pada interval 84,01% - 100%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa karyawan di The Original Viking Fanshop Cimahi memiliki Kinerja Perusahaan yang sangat baik. Hal ini sependapat dengan Gibson (1996) dalam Ermayanti (2001:3) dan Brahmasari (2005:96), "kinerja organisasi tergantung dari kinerja individu atau dengan kata lain kinerja individu akan memberikan kontribusi pada kinerja organisasi"



Gambar 4.4

Garis Kontinum Variabel Kinerja Perusahaan

4.4 Analisis Verifikatif Analisis Orientasi Kewirausaahan dan Teknologi Informasi Dampaknya Terhadap Kinerja Perusahaan pada The Original Viking Fanshop Cimahi

Dalam penelitian ini, untuk mencari Analisis Orientasi Kewirausaahan dan Teknologi Informasi Dampaknya Terhadap Kinerja Perusahaan pada The Original Viking Fanshop Cimahi, akan dianalisis menggunakan analisis regresi linier berganda yang kemudian dilanjutkan dengan analisis korelasi, koefisien determinasi dan

pengajuan hipotesis baik secara simultan maupun parsial. Syarat dalam analisis regresi, sekurang-kurangnya data yang digunakan harus memiliki skala pengukuran data interval. Dikarenakan skala yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data ordinal, maka untuk memenuhi persyaratan tersebut, terlebih dahulu dilakukan transformasi data dari ordinal menjadi data interval dengan *Methode of Successive Interval (MSI)* dan data hasil transformasi inilah yang kemudian digunakan sebagai data untuk analisis verifikatif. Adapun untuk mempermudah dalam transformasi data, penulis menggunakan bantuan program *STAT97*.

4.4.1 Analisis Regresi Berganda

Persamaan regresi berganda yang akan dibentuk adalah sebagai berikut :

$$\mathbf{Y = a + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + e}$$

Keterangan :

Y : Nilai prediksi untuk kinerja perusahaan

a : Konstanta dari persamaan regresi

$\beta_{1.2}$: Arah Koefisien Regresi

$X_{1.2}$: Variabel bebas (Orientasi Kewiausahaan dan Teknologi Informasi).

Dengan menggunakan bantuan program *SPSS*, diperoleh hasil estimasi regresi sebagai berikut :

Tabel 4.22

Estimasi Regresi Berganda Orientasi Kewirausahaan dan Teknologi Informasi Dampaknya Terhadap Kinerja Perusahaan pada The Original Viking Fanshop Cimahi

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.728	1.494		1.157	.257
	Orientasi.Kewiraushaan	.722	.126	.695	5.722	.000
	Teknologi.Informasi	.224	.118	.231	1.903	.068

a. Dependent Variable: Kinerja.Perusahaan

Dari hasil estimasi regresi berganda diatas, diketahui nilai constant (ά) yang diperoleh adalah 1.728 nilai β_1 0,722 dan nilai β_2 sebesar 0,224. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat dibentuk persamaan regresi sebagai berikut :

$$\mathbf{Y = 1{,}728 + 0{,}722\ X_1 + 0{,}224\ X_2}$$

Intereptasi untuk persamaan regresi diatas adalah sebagai berikut :

ά = 1,728 — Jika variabel Kinerja Perusahaan (Y) tidak dipengaruhi oleh kedua variabel bebasnya (Orientasi Kewirausaahn dan teknologi Informasi bernilai nol) maka besarnya rata-rata persentase kinerja perusahaan akan bernilai 1,728

$\beta_1 = 0{,}722X_1$ — Tanda koefisien regresi variabel bebas menunjukkan arah hubungan dari variabel yang bersangkutan dengan kinerja perusahaan. Koefisien regresi untuk variabel X_1 bernilai positif, menunjukkan adanya hubungan yang searah antara Orientasi Kewirausahaan ($X_{1)}$ dengan Kinerja perusahaan (Y), Koefisien regresi variabel X_1

sebesar 0,722 mengandung arti setiap pertambahan Orientasi Kewirausahaan(X_1) sebesar satu satuan akan menyebabkan meningkatnya Kinerja Perusahaan (Y) sebesar 0,722

$\beta_2 = 0{,}224X_1$ Tanda koefisien regresi variable bebas menunjukkan arah hubungan dari variabel yang bersangkutan degan Kinerja Perusahaan. Koefisien regresi untuk variabel bebas X_2 bernilai positif, menunjukkan adanya hubungan yang searah antara Teknologi Informasi ($X_{2)}$ dengan Kinerja Perusahaan (Y). Koefisien regresi variabel X_2 sebesar 0,224 mengandung arti untuk setiap pertambahan Teknologi Informasi sebesar satu satuan menyebabkan meningkatnya Kinerja Perusahaan (Y) sebesar 0,224.

A. Korelasi Parsial Antara Orientasi Kewirausahaan dan Kinerja Perusahaan

Dengan menggunakan bantuan program *SPSS*, diperoleh hasil korelasi parsial sebagai berikut :

Tabel 4.23

Korelasi Parsial X_1 dengan Y

Correlations

		Orientasi. Kewiraushaan	Kinerja. Perusahaan
Orientasi.Kewiraushaan	Pearson Correlation	1	.783**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	30	30
Kinerja.Perusahaan	Pearson Correlation	.783**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	30	30

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan table *output* di atas, terlihat nilai korelasi parsial yang diperoleh antara orientasi kewirausahaan dengan kinerja perusahaan adalah sebesar 0,783. Nilai korelasi tersebut bertanda positif yang menunjukkan bahwa hubungan yang terjadi antara keduanya adalah searah, artinya semakin baik orientasi kewirausahaan, makan akan diikuti pula oleh semakin meningkatkanya kinerja perusahaan.

Mengacu pada pedoman interpretasi koefisien korelasi, nilai korelasi sebesar 0,783 termasuk dalam kategori hubungan yang "Kuat" berada pada interval "0,60-0,799". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa secara parsial terdapat hubungan positif yang kuat antara orientasi kewirausahaan dengan kinerja perusahaan pada The Original Viking fanshop Cimahi.

B. Korelasi Parsial Antara Teknologi Informasi dengan Kinerja Perusahaan

Dengan menggunakan bantuan program *SPSS,* diperoleh hasil korelasi parsial sebagai berikut :

Tabel 4.24

Korelasi Parsial X_2 dengan Y

Correlations

		Teknologi. Informasi	Kinerja. Perusahaan
Teknologi.Informasi	Pearson Correlation	1	.495**
	Sig. (2-tailed)		.005
	N	30	30
Kinerja.Perusahaan	Pearson Correlation	.495**	1
	Sig. (2-tailed)	.005	
	N	30	30

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan table *output* di atas, terlihat nilai korelasi parsial yang diperoleh antara Teknologi Informasi dengan Kinerja perusahaan adalah sebesar 0,495. Nilai korelasi tersebut bertanda positif yang menunjukkan bahwa hubungan yang terjadi antara keduanya adalah searah, artinya semakin baik teknologi informasi, makan akan diikuti pula oleh semakin meningkatkanya kinerja perusahaan.

Mengacu pada pedoman interpretasi koefisien korelasi, nilai korelasi sebesar 0,495 termasuk dalam kategori hubungan "Korelasi Sedang" berada pada interval "0,41-0,60". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa secara parsial terdapat hubungan positif yang sedang antara teknologi informasi dengan kinerja perusahaan pada the original Viking fanshop Cimahi.

C. Korelasi Parsial Antara Orientasi Kewirausahaan dan Teknologi Informasi dengan Kinerja Perusahaan

Dengan menggunakan bantuan program *SPSS,* diperoleh hasil korelasi berganda sebagai berikut :

Tabel 4.25

Korelasi Parsial X_1 dan X_2 dengan Y

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.812[a]	.659	.634	2.41753

a. Predictors: (Constant), Teknologi.Informasi, Orientasi. Kewiraushaan

Dari table diatas, terlihat bahwa nilai korelasi berganda yang diperoleh adalah sebesar 0,812 termasuk dalam kategori hubungan yang “Sangat Kuat” berada pada interval “0,80-1,000”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa secara simultan terdapat hubungan yang sangat kuat antara orientasi kewirausahaan dan teknologi informasi dengankinerja perusahaan pada The Original Viking Fanshop Cimahi.

4.4.2 Analisis Koefisien Determinasi

Analisis koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui besar kontribusi pengaruh yang diberikan variabel bebas terhadap variabel terikat yang dinyatakan dalam bentuk persentase, dalam hal ini mencari analisis orientasi kewirausahaan dan teknologi informasi dampaknya terhadap kinerja perusahaan pada The Original Viking Fanshop Cimahi.

Dengan menggunakan bantuan program *SPSS,* diperoleh hasil koefisien determinasi simultan sebagai berikut:

Tabel 4.26

Koefisien Determinasi Simultan X_1 dan X_2 Terhadap Y

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.812[a]	.659	.634	2.41753

a. Predictors: (Constant), Teknologi.Informasi, Orientasi. Kewiraushaan

Dari table diatas, terlihat bahwa nilai koefisien determinasi simultan yang diperoleh adalah 0,659 atau 65,9%, artinya secara simultan orientasi kewirausahaan dan teknologi informasi memberikan kontribusi pengaruh sebesar 65,9% terhadap kinerja perusahaan The Original Viking Fanshop Cimahi, sedangkan sebanyak 34,1% sisanya merupakan pengaruh dari variabel diluar penelitian.

Adapun untuk melihat pengaruh secara parsial, menurut Kusnendi (2005:17) dapat dilihat dari hasil perkalian antara nilai *Beta* dengan *Zero Order* (Korelasi Parsial). Dengan menggunakan bantuan program *SPSS* dan *MS. Excel*, diperoleh hasil koefisien determinasi parsial sebagai berikut :

Tabel 4.27

Koefisien Determinasi Parsial

Variabel	***Standardized Coefficient***	***Correlations***	**Koefisien Determinasi Parsial**	
	Beta	***Zero-Order***		
Orientasi Kewirausahaan (X_1)	0,695	0,783	0,544185	54,41%
Teknologi Informasi (X_2)	0,231	0,495	0,114345	11,43%
Total Pengaruh			**0,659**	**65,9%**

Sumber : Hasil pengolahan data kuesioner 2016 dengan program *SPSS*

Berdasarkan table di atas, terlihat bahwa Orientasi Kewirausahaan memberikan kontribusi pengaruh paling dominan terhadap kinerja peruisahaan pada The Original Viking Fanshop Cimahi dengan kontribusi pengaruh yang diberikan sebesar 54,41%, sedangkan Teknologi Informasi memberikan kontribusi pengaruh 11,43% sehingga total pengaruh gabungan yang diberikan keduanya sebesar 65,9%.

4.4.3 Uji Hipotesis

Untuk menguji signifikansi atau kebermaknaan pengaruh antara orientasi kewirausahaan dan teknologi inofrmasi terhadap kinerja perusahaan The Original Viking Fanshop Cimahi, makan dilakukan pengujian hipotesis baik secara simultan maupun secara parsial

a. **Uji Hipotesis Simultan (Uji *F*)**

Rumusan hipotesis simultan yang akan diuji adalah sebagai berikut:

Ho:$\beta_1=\beta_{2=}0$ Secara simultan orientasi kerwirausahaan dan teknologi informasi tidak berpengaruh signifikan terhadap kinerja perusahaan pada The Original Viking Fanshop Cimahi

Ha:$\beta_{1\neq}\beta_{2\neq}0$ Secara simultan orientasi kerwirausahaan dan teknologi informasi tidak berpengaruh signifikan terhadap kinerja perusahaan pada The Original Viking Fanshop Cimahi

Taraf signifikansi (α) yang digunakan sebesar 0,05 atau 5%

Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- Tolak Ho dan terima Ha jika nilai F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel}
- Terima Ho dan tolak Ha jika nilai F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel}

Untuk mencari nilai F_{tabel} penulis menggunakan bantuan program *Ms. Excel*, dengan $\alpha = 0{,}05$ df_1 (k) = 2 dan df_2 n(30)-k(2)-1)=27 diperoleh nilai F_{tabel} sebesar 3,35

Dengan menggunakan bantuan program *SPSS*, diperoleh hasil pengujian sebagai berikut:

Tabel 4.28

Uji Hipotesis Simultan (Uji F)

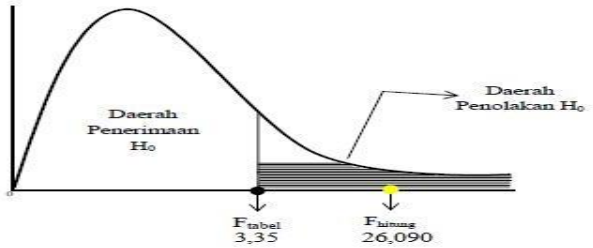
ANOVA[a]

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	304.962	2	152.481	26.090	.000[b]
	Residual	157.800	27	5.844		
	Total	462.762	29			

a. Dependent Variable: y

b. Predictors: (Constant), x2, x1

Dari table *output* di atas, diketahui nilai F_{hitung} yang diperoleh adalah sebesar 26,090 dan lebih besar dari nilai F_{tabel} (3,35). Jika digambarkan dengan kurva pengujian hipotesis simultan, nilai F_{hitung} dan F_{tabel} akan tampak sebagai berikut :



Gambar 4.5

Kurva Pengujian Hipotesis Simultan Orientasi Kewirausahaan dan teknologi informasi terhadap Kinerja Perusahaan

Dari gambar kurva hipotesis simultan diatas, terlihat nilai F_{hitung} sebesar 26,090 berada didaerah penolakan Ho sehingga sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis menolak Ho dan menerima Ha. Artinya secara simultan orientasi kewirausahaan dan teknologi informasi berpengaruh signifikan terhadap kinerja perusahaan di The Original Viking Fanshop Cimahi

b. Uji Hipotesis Parsial (Uji *t*)

Pengujian hipotesis parsial ini bertujuan untuk menguji apakah secara parsial variabel bebas berpengaruh secara signifikan atau tidak terhadap variabel terikat. Dalam penelitian ini, uji *t* dilakukan dengan cara membandingkan antara t_{hitung} dengan t_{tabel} pada table distribusi *t*, adapun taraf signifikan (α) yang digunakan sebesar 0,05 atau 5%, dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

- Tolak Ho dan terima Ha jika nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel}
- Terima Ho dan tolak Ha jika nilai t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel}

Mengacu pada table distribusi *t*, dengan α sebesar 5% dan *df* (n(30)-k(2)-1)=27, untuk pengujian dua pihak diperoleh nilai t_{tabel} sebesar ± 2,051

Hasil pengujian dipaparkan pada uraian berikut dibawah ini.

1. **Uji Hipotesis Parsial Orientasi Kewirausahaan terhadap Kinerja Perusahaan**

   Rumusan hipotesis parsial yang akan diuji adalah sebagai berikut:

   Ho : $\beta_1=0$ Secara parsial orientasi kewirausahaan tidak berpengaruh signifikan terhadap kinerja perusahaan.

   Ha : $\beta_1\neq0$ Secara parsial orientasi kewirausahaan berpengaruh signifikan terhadap kinerja perusahaan

   Taraf signifikansi (α) sebesar 5%

Dengan menggunakan bantuan program *SPSS* dan Ms.Excel, nilai t_{hitung} dan t_{tabel} dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini:

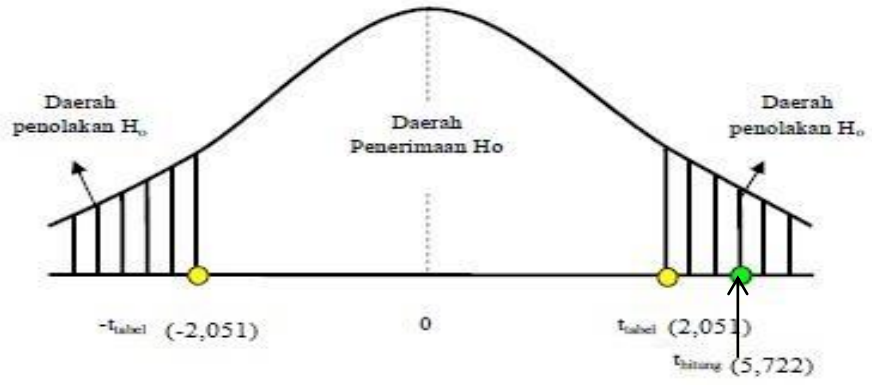
Tabel 4.29

Uji Hipotesis Parsial Orientasi Kewirausahaan terhadap Kinerja Perusahaan

Variabel	T_{hitung}	T_{tabel}	*Sig.*	Keputusan	Kesimpulan
Orientasi Kewirausahaan ($X_{1)}$	5,722	2,051	0,000	Ho ditolak	Signifikan

Sumber : Hasil pengolahan data kuesioner 2016 dengan program SPSS

Dari tabel diatas, dapar dilihat bahwa nilai t_{hitung} untuk orientasi kewirausahaan sebesar 5,722. Jika digambarkan dengan kurva pengujian hipotesis parsial, nilai t_{hitung} dan t_{tabel} akan tampak sebagai berikut:



Gambar 4.6 Kurva hipotesis parsial

Dari gambar kurva hipotesis parsial di atas, terlihat nilai t_{hitung} sebesar 5,722 berada didaerah penolakan Ho sehingga sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis adalah menolak Ho dan menerima Ha. Artinya secara parsial orientasi kewirausahaan berpengaruh signifikan terhadap kinerja perusahaan pada The Original Viking Fanshop Cimahi.

2. **Uji Hipotesis Parsial Teknologi Informasi terhadap Kinerja Perusahaan**

   Rumusan hipotesis parsial yang akan diuji adalah sebagai berikut :

   Ho : $\beta_2=0$ Secara parsial orientasi kewirausahaan tidak berpengaruh signifikan terhadap kinerja perusahaan.

Ha : $\beta_2 \neq 0$ Secara parsial orientasi kewirausahaan berpengaruh signifikan terhadap kinerja perusahaan.

Taraf signifikansi (α) sebesar 5%

Dengan menggunakan bantuan program *SPSS* dan Ms.Excel, nilai t_{hitung} dan t_{tabel} dapat dilihat pada table berikut di bawah ini:

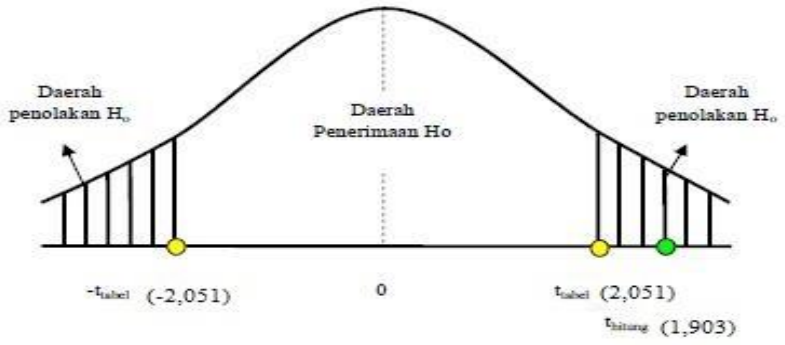
Tabel 4.30

Uji Hipotesis Parsial

Variabel	T_{hitung}	T_{tabel}	*Sig.*	Keputusan	Kesimpulan
Teknologi Informasi ($X_{2)}$	1,903	2,051	0,00	Ho ditolak	Signifikan

Sumber : Hasil pengolahan data kuesioner 2016 dengan program SPSS

Dari tabel diatas, dapar dilihat bahwa nilai t_{hitung} untuk teknologi informasi sebesar 1,903. Jika digambarkan dengan kurva pengujian hipotesis parsial, nilai t_{hitung} dan t_{tabel} akan tampak sebagai berikut:



Gambar 4.4

Kurva Hipotesis Parsial Teknologi Informasi

Dari gambar kurva hipotesis parsial di atas, terlihat nilai t_{hitung} sebesar 1,903 berada didaerah penolakan Ho sehingga sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis adalah menolak Ho dan menerima Ha. Artinya secara parsial teknologi informasi berpengaruh signifikan terhadap terhadap kinerja perusahaan pada The Original Viking Fanshop Cimahi.