



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**PERMODELAN SISTEM DINAMIK
KAPASITAS INOVASI DAERAH
SEKTOR EKONOMI KREATIF
APLIKASI DAN GAME DEVELOPER
PROVINSI DKI JAKARTA**



TESIS

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

INDRA HARIADI

55121110036

**PROGRAM STUDI MAGISTER MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS MERCU BUANA
2023**



**PERMODELAN SISTEM DINAMIK
KAPASITAS INOVASI DAERAH
SEKTOR EKONOMI KREATIF
APLIKASI DAN GAME DEVELOPER
PROVINSI DKI JAKARTA**

TESIS

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Menyelesaikan
Program Studi Magister Manajemen**

INDRA HARIADI

55121110036

**PROGRAM STUDI MAGISTER MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS MERCU BUANA**

2023

ABSTRAK

Ekonomi kreatif adalah bidang yang mengalami pertumbuhan yang sangat cepat. Salah satu area yang menjadi perhatian adalah subsektor pengembang aplikasi dan game karena kontribusinya terhadap peningkatan produk domestik bruto regional dan menciptakan peluang kerja, terutama di provinsi DKI Jakarta, Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi model pengembangan bagi sektor informasi dan komunikasi, khususnya untuk pengembang aplikasi dan game di DKI Jakarta. Melalui pendekatan metode campuran, data dan informasi dikumpulkan dari informan kunci yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa metode sistem dinamis dapat digunakan sebagai model pengembangan bagi sektor aplikasi dan pengembang game di DKI Jakarta, karena memiliki potensi untuk meningkatkan manfaat dari strategi program yang akan diimplementasikan oleh Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif DKI Jakarta.

Kata kunci: Model sistem dinamis, Ekonomi kreatif, Kapasitas inovasi, Pengembang Aplikasi dan Game.



ABSTRACT

The creative economy is a field enduring extremely rapid growth. One of the areas of concern is the subsector of application and game developers due to its contribution to increasing the gross regional domestic product and creating employment opportunities, particularly in the province of DKI Jakarta, Indonesia. This study aims to identify development models for the information and communication sector, particularly for application and game developers in DKI Jakarta. Through a mixed-methods approach, data and information were collected from key informants selected using a technique of purposive sampling. This study's findings indicate that the dynamic system method can be used as a development model for the application sector and game developers in DKI Jakarta, as it can potentially increase the benefits of program strategies that the DKI Tourism and Creative Economy Agency will implement.

Keywords: *Dynamic systems model, Creative economy, Innovation Capacity, Applications and Game Developers*



LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Permodelan Sistem Dinamik Kapasitas Inovasi Daerah Sektor
Ekonomi Kreatif Aplikasi dan Game Developer Provinsi DKI
Jakarta

Bentuk Tesis : Penelitian/Kajian Masalah Pemerintahan

Nama : Indra Hariadi

NIM : 55121110036

Program : Magister Manajemen

Tanggal : 31 Mei 2023

Mengesahkan

Pembimbing



(Dr. Sugeng Santoso, MT)

UNIVERSITAS

MERCU BUANA

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis

Ketua Program Studi Magister Manajemen



(Dr. Nurul Hidayah, SE, M.Si)



(Dr. Lenny Christina Nawangsari, MM)

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa semua pernyataan dalam Tesis ini:

Judul : Permodelan Sistem Dinamik Kapasitas Inovasi Daerah Sektor Ekonomi Kreatif Aplikasi dan Game Developer Provinsi DKI

Bentuk Tesis : Penelitian/Kajian Masalah Pemerintahan

Nama : Indra Hariadi

NIM : 55121110036

Program : Magister Manajemen

Tanggal : 31 Mei 2023

Merupakan hasil penelitian dan merupakan karya saya sendiri dengan bimbingan Dosen Pembimbing yang ditetapkan dengan Surat Keputusan Program Studi Magister Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Mercu Buana. Tesis ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada program sejenis di perguruan tinggi lain. Semua informasi, data, dan hasil pengolahan data yang disajikan, telah dinyatakan secara jelas sumbernya dan dapat diperiksa kebenarannya.

Jakarta, 13 Agustus 2023



(Indra Hariadi)

PERNYATAAN *SIMILARITY CHECK*

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa karya ilmiah yang ditulis oleh

Nama : Indra Hariadi
NIM : 55121110036
Program Studi : Magister Manajemen

dengan judul

“Permodelan Sistem Dinamik Kapasitas Inovasi Daerah Sektor Ekonomi Kreatif Aplikasi dan Game Developer Provinsi DKI Jakarta”,
telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tanggal 24/07/2023,
didapatkan nilai persentase sebesar 19 %.

Jakarta, 24 Juli 2023

Administrator Turnitin


Arie Pangudi, A.Md

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis ini dengan judul “Permodelan Sistem Dinamik Kapasitas Inovasi Daerah Sektor Ekonomi Kreatif Aplikasi dan Game Developer Provinsi DKI Jakarta”. Tesis ini merupakan syarat untuk memperoleh gelar Magister Manajemen pada Program Studi Magister Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Mercu Buana.

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Dr. Sugeng Santoso selaku Dosen Pembimbing Tesis yang telah memberikan waktu, bimbingan, semangat, pengetahuan, dan nasehat-nasehat yang sangat bermanfaat demi terselesaikannya Tesis ini. Penyusunan Tesis ini juga tidak lepas dari bimbingan, bantuan dan dukungan yang sangat berarti dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin berterima kasih pada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Tesis ini terutama kepada:

1. Dr. Nurul Hidayah, SE, M.Si., Sang Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Mercu Buana
2. Dr. Lenny Christina Nawangsari, MM., selaku ketua Program Magister Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Mercu Buana
3. Dr. Tukhas Shilul Imaroh, MM., Ketua Penguji, selaku ketua penguji ujian akhir Tesis, yang telah memberikan masukan dan saran agar Tesis ini menjadi lebih baik
4. Dr. Agustinus Hariadi, M.Si., selaku dosen penguji ujian akhir Tesis, yang telah memberikan masukan dan saran agar Tesis ini menjadi lebih baik.
5. Ibu Restuning Dyah Widyanti, yang telah menjadi responden pada penelitian ini
6. Rekan perjuangan, Pak Febri dan Pak Rikhi selalu mendukung baik di kelas maupun luar kelas.
7. Teristimewa, Orang Tua, Pasangan dan Keluarga saya yang telah memberikan semangat, doa dan dukungan moral dan material kepada penulis serta memberikan banyak inspirasi dalam menyelesaikan Tesis ini.

Penulis menyadari sebagai manusia biasa, bahwa penelitian ini tidak lepas dari kesalahan dan kekurangan akibat keterbatasan pengetahuan dan pengalaman. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala bentuk saran serta masukan bahkan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Selain itu, dengan segala ketulusan dan kerendahan diri, penulis mohon maaf apabila terdapat kesalahan dan kelemahan dalam Tesis ini. Akhir kata, semoga Tesis ini bermanfaat dan dapat menambah pengetahuan khususnya bagi penulis dan pembaca pada umumnya.

Jakarta, 31 Mei 2023
Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
PERNYATAAN <i>SIMILARITY CHECK</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Rumusan Masalah	10
1.4 Tujuan	10
1.5 Kontribusi Penelitian	11
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA DAN RERANGKA PEMIKIRAN	12
2.1 Kajian Teori	12
2.1.1 <i>The Diamond National Advantage</i>	12
2.1.2 Kluster Usaha	15
2.1.3 Kapasitas Inovasi	15
2.1.4 Supply Chain Management	20
2.1.5 Teori Nilai Tambah	20
2.1.6 Informasi dan Komunikasi	22
2.1.7 Analytic Hierarchy Process	23
2.1.8 Sistem Dinamis	27
2.2 Penelitian Terdahulu	30
2.3 State of the Art	54
2.4 Rerangka Pemikiran	57
BAB 3 METODE PENELITIAN	61
3.1 Desain Penelitian	61
3.2 Paradigma Penelitian	62

3.2.1	Paradigma Interpretif	63
3.3	Strategi Penelitian.....	65
3.4	Variable Operasional Penelitian	65
3.5	Informan Kunci	68
3.6	Populasi dan Sampel	69
3.7	Metode Pengumpulan Data	70
3.8	Instrumen Penelitian.....	71
3.9	Uji Instrumen.....	73
3.10	Keabsahan Data	74
3.10.1	Pengujian Derajat Kepercayaan (<i>Credibility</i>).....	75
3.10.2	Pengujian Ketergantungan (<i>Dependability</i>).....	75
3.10.3	Objektivitas (<i>Confirmability</i>).....	76
3.11	Metode Analisis Data.....	76
3.11.1	Reduksi Data	77
3.11.2	Data Display	78
3.11.3	Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi.....	78
3.11.4	<i>Analytic Hierarchy Process</i>	79
3.11.5	Sistem Dinamis	81
3.12	Alur Penelitian	83
BAB 4	HASIL DAN PEMBAHASAN	86
4.1	Gambaran Umum Lokasi atau Obyek Penelitian	86
4.2	Analisis Data	88
4.2.1	Identifikasi sistem dan variabel.....	88
4.2.2	Penyusunan Hirarki.....	89
4.2.3	Pembobotan dan Uji Konsistensi Tingkat Kriteria	95
4.2.4	Pembuatan Model Sistem Dinamik.....	104
4.3	Pembahasan	129
4.4	Implikasi Managerial.....	130
4.5	Keterbatasan Penelitian	132
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	133
5.1	Kesimpulan.....	133
5.2	Saran.....	134
DAFTAR PUSTAKA	136
LAMPIRAN	140

DAFTAR RIWAYAT HIDUP..... 150



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Laju Pertumbuhan PDRB Ekonomi Kreatif Menurut Subsektor Ekonomi Kreatif Tahun 2017 – 2018 (Persen)	6
Tabel 2.1 KBLI Sektor Informasi dan Komunikasi Bidang Aplikasi dan Game Developer	23
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu	30
Tabel 2.3 State of the Art	54
Tabel 3.1 Variabel Operasional Penelitian.....	66
Tabel 4.1 Matriks Perbandingan Berpasangan Antar Alternatif dengan Kriteria Kapasitas Inovasi	96
Tabel 4.2 Hasil Uji Konsistensi Kriteria Kapasitas Inovasi.....	96
Tabel 4.3 Matriks Perbandingan Berpasangan Antar Alternatif dengan Kriteria Infrastruktur Umum Inovasi.....	98
Tabel 4.4 Hasil Uji Konsistensi Kriteria Infrastruktur Umum Inovasi	98
Tabel 4.5 Matriks Perbandingan Berpasangan Antar Alternatif dengan Kriteria Kluster Industri Spesifik	100
Tabel 4.6 Hasil Uji Konsistensi Kriteria Kluster Industri Spesifik.....	100
Tabel 4.7 Matriks Perbandingan Berpasangan Antar Alternatif dengan Kriteria Keterkaitan / Linkage antara Infrastruktur Inovasi Umum dengan Kluster Industri Spesifik.....	102
Tabel 4.8 Hasil Uji Konsistensi Kriteria Keterkaitan / Linkage antara Infrastruktur Inovasi Umum dengan Kluster Industri Spesifik	102
Tabel 4.9 Formulasi Kapasitas Inovasi	110
Tabel 4.10 Formulasi Infrastruktur Umum Inovasi	111
Tabel 4.11 Formulasi Kluster Industri Spesifik	113
Tabel 4.12 Formulasi Keterkaitan / Linkage antara infrastruktur inovasi umum dengan kluster industri spesifik.....	115
Tabel 4.13 Hasil Simulasi Tabel Kapasitas Inovasi Selama 10 Tahun.....	121
Tabel 4.14 Data Aktual <i>Variable Venture Capital</i>	124
Tabel 4.15 Data Simulasi <i>Variable Venture Capital</i>	124
Tabel 4.16 Skenario	125

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pertumbuhan Produk Domestik Regional Bruto (PDRB).....	2
Gambar 1.2 Jumlah Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif Indonesia serta Aplikasi dan Game Developer (Orang).....	4
Gambar 1.3 Peta Wilayah Administrasi Provinsi DKI Jakarta	5
Gambar 1.4 Laju Pertumbuhan PDRB, PDRB Ekonomi Kreatif dan PDRB Non Ekonomi Kreatif Provinsi DKI Jakarta (Persen).....	6
Gambar 2.1 <i>National Competitive Advantage</i>	14
Gambar 2.2 Elemen Kapasitas Inovasi Nasional	19
Gambar 2.3 Prakarsa Pendataan & Pengembangan Kapasitas Inovasi Daerah	20
Gambar 2.4 Stock and Flow Diagrams	29
Gambar 2.5 Rerangka Pemikiran	58
Gambar 3.1 Draft Hierarki AHP	79
Gambar 3.2 Causal Loop Diagram Draft	82
Gambar 3.3 Stock Flow Diagram Draft	82
Gambar 3.4 Alur Penelitian.....	84
Gambar 3.5 Flowchart AHP.....	85
Gambar 4.1 Struktur Hierarki Evaluasi Kapasitas Inovasi Daerah.....	90
Gambar 4.2 Causal Loop Diagram.....	105
Gambar 4.3 Stock Flow Diagram	107
Gambar 4.4 Sub Model Kapasitas Inovasi.....	109
Gambar 4.5 Sub Model Infrastruktur Umum Inovasi	110
Gambar 4.6 Sub Model Kluster Industri Spesifik	112
Gambar 4.7 Sub Model Keterkaitan / Linkage antara infrastruktur inovasi umum dengan kluster industri spesifik.....	114
Gambar 4.8 Set Model Time Bounds.....	118
Gambar 4.9 Variable, Stock & Arrow Tools	118
Gambar 4.10 Equation Tools	118
Gambar 4.11 Input Formulasi, Cek Unit dan Cek Model.....	119
Gambar 4.12 Hasil Verifikasi Formulasi Model.....	119
Gambar 4.13 Hasil Verifikasi Unit Model.....	120
Gambar 4.14 Hasil Simulasi Grafik Kapasitas Inovasi.....	121
Gambar 4.15 Hasil Simulasi Grafik Infrastruktur Umum Inovasi, Kluster Industri Spesifik, Keterkaitan/ Linkage antara Infrastruktur Inovasi Umum dengan Kluster Industri Spesifik	123
Gambar 4.16 Hasil Simulasi dan Skenario Grafik Variable Venture Capital, SDM, Penerapan Inovasi, Tenaga Ahli, Jaminan Perlindungan & Komersialisasi Kekayaan Intelektual serta Kemudahan Pembiayaan	126
Gambar 4.17 Hasil Simulasi dan Skenario Grafik Infrastruktur Umum Inovasi, Kluster Industri Spesifik, Keterkaitan/ Linkage antara Infrastruktur Inovasi Umum dengan Kluster Industri Spesifik	128

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Hasil Wawancara Prasurvey	140
Lampiran 2: KBLI.....	141
Lampiran 3: Dokumentasi.....	142
Lampiran 4: Panduan Wawancara	143
Lampiran 5: Survey.....	144
Lampiran 6: Sumber Data Sekunder	147

