



**UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**PENGARUH TEKNOLOGI INFORMASI (TI) TERHADAP  
PERSEPSI TENTANG KREATIVITAS DI PT. ANGKASA  
PURA I KANTOR PUSAT-JAKARTA**

**TESIS**

Yayasan Menara Bhakti	
<b>UNIVERSITAS MERCU BUANA</b>	
Perpustakaan Program MM	
Sumber	5
Tanggal	16-4-05
No. Reg : 1	70050
2	7M/05/050

Buku ini milik  
**PERPUSTAKAAN MM UMB**  
Harap dijaga keutuhannya

Oleh :

**IMAM PRAMONO**  
NIM : 131.00.040

**PROGRAM PASCASARJANA  
PROGRAM STUDI MAGISTER MANAJEMEN  
UNIVERSITAS MERCU BUANA  
JAKARTA, 2003**



**UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**PENGARUH TEKNOLOGI INFORMASI (TI) TERHADAP  
PERSEPSI TENTANG KREATIVITAS DI PT. ANGKASA  
PURA I KANTOR PUSAT-JAKARTA**

**TESIS**

Diajukan  
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Studi  
Program Magister Manajemen  
Universitas Mercu Buana

Oleh :

**IMAM PRAMONO**  
NIM : 131.00.040

**PROGRAM PASCASARJANA  
PROGRAM STUDI MAGISTER MANAJEMEN  
UNIVERSITAS MERCU BUANA  
JAKARTA 2003**

## PENGESAHAN TESIS

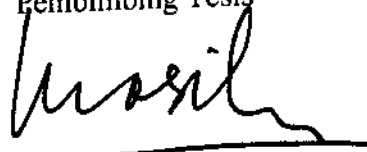
JUDUL TESIS : PENGARUH TEKNOLOGI INFORMASI (TI)  
TERHADAP PERSEPSI TENTANG  
KREATIVITAS DI PT. ANGKASA PURA I  
KANTOR PUSAT-JAKARTA

NAMA MAHASISWA : IMAM PRAMONO  
NIM : 131.00.040

Tesis Telah Disetujui Dan Dipertahankan Didepan Sidang Tim Penguji Program  
Magister Manajemen, Program Pascasarjana Universitas Mercu Buana.

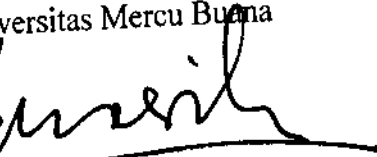
Pada Hari : Rabu  
Tanggal : 1 Oktober 2003  
Tempat : Ruang Sidang Program Pascasarjana Magister Manajemen  
Universitas Mercu Buana, Jalan Menteng Raya No. 29 Jakarta Pusat

Menyetujui :  
Pembimbing Tesis



Dr. Laode M. Kamaluddin, M.Sc, M.Eng.

Mengetahui :  
Direktur Program Pascasarjana Magister Manajemen  
Universitas Mercu Buana



Dr. Laode M. Kamaluddin, M.Sc, M.Eng.

## ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh Teknologi Informasi terhadap Persepsi tentang Kreativitas. Yang dimaksud dengan pengaruh Teknologi Informasi adalah pengaruh frekuensi penggunaan dan lama penggunaan komputer.

Penelitian ini menggunakan metode survey kuesioner yang dilakukan terhadap pegawai PT. Angkasa Pura I Kantor Pusat, Jakarta, pada Agustus tahun 2003. Survey melibatkan pegawai yang mempergunakan komputer ditempat kerjanya. Sebagai subyek penelitian adalah pegawai yang sehari-harinya mengoperasikan perangkat lunak Microsoft Office, yaitu MS. Word, MS. Excel, MS. Power Point, MS. Outlook, Internet Explorer dan program komputer lain yang digunakan untuk mendukung aktivitasnya.

Penelitian ini melibatkan 237 pegawai PT. ANGKASA PURA I Kantor Pusat – Jakarta, yang terdiri dari 53 Pegawai dari Direktorat Operasi, 45 pegawai Direktorat Teknik, 59 pegawai Direktorat Keuangan, dan 80 pegawai Direktorat Personalia & Umum.

Dari hasil penelitian yang dilakukan dengan metode statistik Korelasi Product Moment, Korelasi Berganda, Regresi Sederhana dan Regresi Berganda maka, didapatkan adanya hubungan antara frekuensi penggunaan dan lama penggunaan komputer terhadap persepsi pegawai tentang kreativitas. Korelasi **Frekuensi Penggunaan** Komputer dengan persepsi tentang kreativitas memiliki koefisien  $r = 0,431$ . Korelasi **Lama penggunaan** Komputer dengan persepsi tentang kreativitas memiliki koefisien  $r = - 0,0055$ . Korelasi berganda **frekuensi dan lama penggunaan** komputer bersama-sama terhadap persepsi kreativitas memiliki koefisien  $R = 0,448$ . Oleh karena  $r$  tabel dalam percobaan ini adalah 0,138 (dengan  $dk = 236$ ), maka **korelasi pertama dan ketiga bisa dikatakan signifikan**, sedang **korelasi kedua adalah lemah dan negatif**.

Persamaan Regresi yang didapat untuk frekuensi penggunaan komputer dan nilai persepsi tentang kreativitas adalah :  $Y = 4,173 + 0,249 X_1$ . Persamaan Regresi yang didapat

untuk lama penggunaan komputer dan persepsi tentang kreativitas adalah :  $Y = 5,28 - 0,0347 X_2$ . Persamaan regresi linier ganda yang didapat untuk dua prediktor (frekuensi penggunaan dan lama penggunaan komputer) terhadap persepsi tentang kreativitas adalah  $Y = 4,341 + 0,259 X_1 - 0,077 X_2$ .

Dari hasil penelitian diatas nampak bahwa Frekuensi penggunaan komputer memiliki peran yang lebih besar dibanding dengan Lama penggunaan komputer terhadap Persepsi Kreativitas Pegawai.

Dengan adanya pengaruh teknologi informasi terhadap persepsi kreativitas maka diharapkan manajemen akan mengembangkan program Kreativitas Pegawai melalui pemanfaatan Teknologi Informasi, dan karena kreativitas dipengaruhi juga oleh kegiatan **Non Teknologi Informasi**, maka untuk menunjang pengembangan kreativitas pegawai, program-program non teknologi informasi juga perlu di laksanakan.

KEPADA PT. ANGKASA PURA I  
YANG MANA TELAH MEMBERIKAN  
KESEMPATAN KEPADA SEORANG ANAK BANGSA UNTUK  
MENGABDIKAN SUMBANGSIHNYA KEPADA  
NEGERI TERCINTA INDONESIA

UNTUK KEDUA ORANG TUA PENULIS  
YANG TELAH HIDUP DAMAI DAN SENTOSA DI SISI YANG MAHA ESA,  
YANG MANA SELALU MEMBERIKAN SPIRIT UNTUK BERJUANG,  
KARENA HIDUP ADALAH SEBUAH PERJUANGAN

UNTUK ISTRI DAN ANAK-ANAK KU,  
ARIMBI DAN ANJANI YANG SEMANTIASA  
MEMBERIKAN INSPIRASI TERUS-MERUS UNTUK  
MELAKUKAN YANG TERBAIK DI DALAM KEHIDUPAN INI.

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat ALLAH SWT, atas segala rahmat dan hidayahnya yang telah diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penyusunan tesis ini dengan judul :

### ”PENGARUH TEKNOLOGI INFORMASI TERHADAP PERSEPSI TENTANG KREATIVITAS DI PT. ANGKASA PURA I KANTOR PUSAT – JAKARTA”

sebagai tugas akhir dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di Program Register Manajemen Universitas Mercu Buana.

Judul diatas disusun berdasarkan pertimbangan akan kebutuhan manajemen PT. ANGKASA PURA I untuk meningkatkan sumber daya kreativitas yang dimiliki oleh pegawai.

Kebutuhan diatas muncul akibat adanya tekanan lingkungan perusahaan yang semakin besar yaitu menurunnya produksi pergerakan pesawat dan penumpang di bandara yang dikelola.

Terima kasih juga penulis ucapkan kepada rekan-rekan kuliah, dan semua pihak yang telah mendorong serta memberikan bimbingan selama pelaksanaan dan penyelesaian tugas ini antara lain :

1. Bapak Dr. Laode M. Kamaluddin M.Sc. M.Eng, selaku pembimbing dalam penyusunan skripsi ini dan selaku dosen mata kuliah Entrepreneurship yang memberikan inspirasi pemilihan judul tesis.
2. Bapak .Dr. Sukiswo Dirjosuparto, Ph D. , selaku dosen pengajar mata kuliah Manajemen Sumber Daya Manusia
3. Kasubdit Perencanaan, Informasi dan Pengembangan Perusahaan Bapak. Drs. I.G.P Mustika MM, selaku atasan langsung di PT. ANGKASA PURA I yang telah banyak

memberikan kesempatan dan dukungannya selama penyelesaian tugas penyusunan tesis.

4. Rekan-rekan mahasiswa Magister Manajemen seangkatan dan sekelas yang telah memberikan informasi mengenai segala sesuatu yang diperlukan dalam menyusun skripsi ini.
5. Bapak-bapak pejabat di Kantor Pusat PT. ANGKASA PURA I yang telah memberikan segala informasi inti yang kami perlukan dalam penyusunan tesis ini.
6. Seluruh pegawai PT. ANGKASA PURA I Kantor Pusat Jakarta yang telah membantu mengisi kuesioner yang digunakan untuk penelitian ini.

Dengan penuh kesadaran penulis mengakui bahwa penyusunan tesis ini apabila dilihat dari segi isi maupun bahasanya masih belum sempurna. Oleh karena itu penulis mohon maaf sebesar-besarnya, dan dengan segala kerendahan hati penulis mohon koreksi dan saran yang membangun dari pembaca. Sehingga baik isi maupun bahasanya lebih dapat ditingkatkan.

Akhir kata penulis mengucapkan sekali lagi terima kasih dan semoga tesis ini dapat kiranya bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan informasi, terutama Perusahaan PT. ANGKASA PURA I secara umum, dan Kantor Pusat Jakarta secara khusus dalam mendukung pencapaian kemajuan yang dicita-citakan.

Jakarta, September 2003

Penulis



# DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	iii
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR GRAFIK .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Batasan Penelitian.....	4
1.5. Rumusan Masalah.....	5
1.6. Hipotesis Penelitian .....	5
1.7. Tujuan Penelitian .....	6
1.8. Kegunaan Hasil Penelitian .....	7
1.9. Nomen Klatur .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1. Kreativitas .....	8
2.2. Persepsi .....	24
2.3. Teknologi Informasi.....	30
2.4. Frekuensi Dan Lama Penggunaan Komputer .....	38
2.5. Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Kreativitas .....	39
<b>BAB III RANCANGAN PENELITIAN</b>	
3.1. Obyek Penelitian .....	49
3.2. Metode Dan Desain Penelitian .....	49
3.3. Teknik Pengambilan Sampel .....	51
3.4. Teknik Pengumpulan Data .....	51
3.5. Variabel Penelitian .....	53
3.6. Alat Ukur Penelitian .....	57

3.7. Cara Menganalisis .....	58
3.8. Bagan Alur Analisis .....	60

#### **BAB IV GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

4.1. PT. Angkasa Pura I .....	61
4.2. Struktur Organisasi .....	62
4.3. Perkembangan Perusahaan .....	63
4.4. Investasi Teknologi Informasi .....	64

#### **BAB V ANALISA DAN HASIL PENELITIAN**

5.1. Gambaran Data .....	66
5.2. Analisis Data .....	79
5.3. Hasil Penelitian dan Interpretasi .....	85

#### **BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN**

6.1. Kesimpulan .....	88
6.2. Saran .....	88

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN :**

1. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kueusioner .....	91
2. Hasil uji Korelasi dan Regresi .....	96
3. Hasil Uji Asumsi Regresi Berganda .....	105
4. Daftar Pustaka.....	109
2. Riwayat Hidup .....	112

## DAFTAR TABEL

1. Tabel 4-1 Laba bersih, Pergerakan pesawat dan penumpang di 13Bandara .....	63
2. Tabel 4-2 Investasi Teknologi Informasi di PT. ANGKASA PURA I .....	64
3. Tabel 5-1 Sampel Gender dan Kleas Jabatan per Direktorat .....	67
4. Tabel 5-2 Sampel Berdasarkan kelompok Usia per Direktorat .....	68
5. Tabel 5-3 Prosentase Frekuensi Penggunaan Komputer .....	70
6. Tabel 5-4 Penilaian Frekuensi Penggunaan Komputer dalam satu minggu .....	71
7. Tabel 5-5 Nilai Rata-rata Frekuensi Penggunaan Komputer .....	71
8. Tabel 5-6 Prosentase Penilaian Lama Penggunaan Komputer dalam / hari .....	72
9. Tabel 5-7 Penilaian Lama Penggunaan Komputer / minggu .....	73
10. Tabel 5-8 Rata-rata Lama Penggunaan Komputer .....	73
11. Tabel 5-9 Prosentase Penilaian Persepsi Kreativitas / Direktorat .....	74
12. Tabel 5-10 Penilaian Persepsi Kreativitas di seluruh Direktorat .....	75
13. Tabel 5-11 Persepsi menurut kelompok kreativitas .....	76
14. Tabel 5-12 Nilai rata-rata Persepsi Kreativitas / Direktorat .....	76
15. Tabel 5-13 Nilai Rata-rata Persepsi Tentang Kreativitas .....	78
16. Tabel 5-14 Hasil Uji Statistik Multi Kolonieritas ..	81
17. Tabel 5-15 Hasil Uji Koefisien Korelasi ...	82
18. Tabel 5-16 Hasil Penelitian .....	86

## DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 3.1 Rancangan Model Penelitian .....	50
2. Gambar 3.2 Alur Analisis .....	60
3. Gambar 4.1 Struktur Organisasi PT. ANGKASA PURA I Kantor Pusat .....	62

## DAFTAR GRAFIK

1. Grafik 5.1 Grafik Uji Asumsi Heteroskedasitas .....	83
2. Grafik 5.2 Hasil Uji Normalitas Regresi .....	84