

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi kian hari kian pesat. Hadirnya teknologi kian mengubah cara manusia dalam menjalani kehidupannya sehari-hari. Inovasi yang ditawarkan teknologi begitu memudahkan manusia dalam melakukan pekerjaannya. Saat ini, apa pun dapat dilakukan secara lebih efektif dan efisien berkat adanya teknologi. Manfaat teknologi sangat nyata dirasakan di masa modern ini, salah satu contoh nyatanya dapat dilihat ketika dahulu untuk bepergian manusia butuh menempuh perjalanan sehari-hari hingga berbulan-bulan lamanya agar bisa sampai di kota lain atau negara lain, saat ini, seiring dengan berkembangnya teknologi transportasi, manusia dapat bepergian ke kota lain atau bahkan negara lain hanya dalam waktu beberapa menit atau jam saja. Selain itu, jika dahulu manusia membutuhkan sesuatu atau ingin membeli sesuatu mereka harus keluar dari rumahnya untuk pergi menuju pasar atau tempat perbelanjaan lainnya, saat ini, hal tersebut tidak harus dilakukan. Kini manusia dapat menggunakan *gadget* yang mereka miliki untuk berbelanja, memesan makanan, membeli tiket transportasi umum, bahkan memesan jasa ojek secara daring (*online*) melalui jaringan internet kapan saja dan di mana saja.

Teknologi, terutama internet, membuat semua hal menjadi serba praktis. Di era sekarang, internet memegang peran yang sangat penting dalam

kehidupan manusia. Dengan internet, manusia dapat mengakses berbagai hal, mulai dari mencari informasi; berita; ilmu pengetahuan; hingga hiburan. Di era serba digital seperti saat ini, internet juga dapat dimanfaatkan untuk bertransaksi dan bahkan dijadikan sebagai sarana untuk memasarkan produk (beriklan) yang efektif. Karena kegunaannya yang begitu banyak tersebut, pengguna internet di dunia terus mengalami pertumbuhan setiap tahunnya.

Pada tahun 2018, berdasarkan laporan Global Digital 2018 yang dirilis We Are Social & Hootsuite, dari 7,593 miliar penduduk dunia, lebih dari setengah populasinya (4,021 miliar orang) merupakan pengguna internet. Jumlah tersebut naik 7% dari tahun sebelumnya. Tumbuhnya pengguna internet sebagian besar didorong oleh harga *smartphone* dan paket data seluler yang semakin terjangkau. Di tahun yang sama, jumlah pengguna telepon genggam juga mengalami peningkatan 4% dari tahun sebelumnya menjadi 5,135 miliar pengguna di seluruh dunia dengan sebagian besar merupakan pengguna ponsel cerdas (*smartphone*). Selain itu, pengguna media sosial juga terus berkembang pesat. Ada 3,196 miliar pengguna aktif media sosial per tahun 2018. Populasi sebanyak itu tentunya merupakan pasar yang sangat besar bagi industri teknologi. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Consumer Technology Association (CTA) yang dilansir dari Business Wire (2018), industri teknologi disebut dapat memperoleh rekor pendapatan hingga USD 351 miliar (sekitar Rp 4000-an triliun) di tahun 2018. Lima kategori pendapatan teratas yang memberikan kontribusi lebih dari setengah

total pendapatan industri yaitu *smartphone*, laptop, televisi, elektronik otomotif, dan tablet.

Pada tahun 2020, pandemi COVID-19 melanda dunia. Pandemi ini menimbulkan berbagai dampak dalam kehidupan manusia, termasuk dalam hal perekonomian. Statista Research Department (2022) dalam artikelnya menyatakan bahwa merebaknya pandemi ini secara umum menyulitkan konsumen, bisnis, dan ekonomi global karena negara-negara memberlakukan *lockdown*. Kebijakan *lockdown* membuat sebagian besar pekerja dipulangkan agar tidak menyebarkan virus di kantor. Di samping itu, beberapa negara juga memberlakukan kebijakan *social distancing*. Solihin & Verahastuti (2020) menyebutkan bahwa dibatasinya aktivitas masyarakat dapat memengaruhi aktivitas bisnis yang kemudian berimbas pada perekonomian. Pada saat pandemi, pusat-pusat perbelanjaan ditutup; pengguna transportasi umum menurun drastis; tempat wisata sepi; banyak pabrik-pabrik ditutup; jutaan orang kehilangan pekerjaan, yang kemudian menimbulkan pengangguran di mana-mana serta membuat daya beli masyarakat menjadi rendah. Hampir setiap sektor mendapatkan dampak yang tidak baik akibat merebaknya pandemi di seluruh dunia. Akan tetapi, hal tersebut tampaknya tidak berlaku bagi industri teknologi.

Ketika banyak industri mengalami kerugian akibat pandemi, sektor teknologi menjadi bagian dari industri yang dapat bertahan dan bahkan mampu mencetak keuntungan yang kuat di tengah pandemi. Pada saat pandemi, manusia menjadi ketergantungan dengan teknologi untuk bisa tetap

menjalankan segala kegiatan atau aktivitasnya hanya dari rumah saja. Kebijakan *work from home* (bekerja dari rumah) atau kerja jarak jauh membuat banyak perusahaan mengandalkan berbagai peralatan atau aplikasi yang bisa menghubungkan antara satu pekerja dengan pekerja yang lain maupun dengan pelanggan. Masa pandemi seakan memberikan angin segar bagi perusahaan-perusahaan sektor teknologi.

Dalam Fortune 500, sektor teknologi termasuk sebagai industri paling *profitable* kedua setelah sektor keuangan. HAQQI dalam artikelnya di Insider Monkey (2020) menyatakan bahwa di masa pandemi Covid-19 di mana pekerjaan dilakukan dari rumah mengalami peningkatan, industri teknologi komputer tidak menunjukkan tanda-tanda akan berhenti. Lima dari sepuluh industri paling menguntungkan di dunia juga dinyatakan adalah milik sektor teknologi, yaitu industri semikonduktor; layanan komputer; perangkat lunak (*entertainment*); komputer/periferal; dan perangkat lunak (sistem dan aplikasi). Dilansir dari The New York Times (2020), perusahaan-perusahaan besar teknologi pada kuartal II 2020 melaporkan keuntungan yang besar. Alphabet, Amazon, Apple, dan Facebook dikombinasikan menghasilkan keuntungan lebih dari USD 28 miliar (sekitar Rp 400 triliun). Alphabet, meskipun sebelumnya melaporkan penurunan pendapatan kuartalan untuk pertama kalinya akibat perlambatan iklan, berhasil mengalahkan perkiraan analis karena sukses membukukan laba sebesar USD 7 miliar. Amazon, terlepas sudah memperkirakan akan kehilangan keuntungan dalam biaya terkait COVID-19, berhasil memperoleh laba sebesar USD 5 miliar karena

penjualan yang tumbuh begitu cepat untuk kuartal kedua. Sementara itu, Facebook melaporkan keuntungan yang berlipat ganda karena pengguna aktif bulannya naik sebesar 12%, sehingga laba yang diperoleh menjadi USD 5 miliar. Adapun, dari bisnis layanannya yang berkinerja dengan sangat baik, termasuk penjualan dari App Store, Apple mampu menghasilkan laba terbesar, mencapai lebih dari USD 11 miliar.

Amerika Serikat dinyatakan sebagai pasar teknologi terbesar di dunia berdasarkan laporan IT Industry Outlook 2020 yang dikeluarkan oleh Computing Technology Industry Association (CompTIA). Pada tahun 2021, terjadi inflasi tertinggi yang dihadapi Amerika Serikat sejak tiga puluh tahun terakhir. Andriyanto dalam artikelnya di Beritasatu.com (2021) menyebut bahwa Amerika Serikat mendadak dibanjiri dana tunai dan peluang kerja ketika UU stimulus sebesar USD 1,9 triliun disahkan. Hal ini membuat masyarakat mulai berbelanja lagi sehingga permintaan barang dan jasa mulai naik dengan cepat, akan tetapi ketersediaan barang dan jasa masih terbatas sebagai imbas dari gangguan rantai pasokan yang terjadi ketika awal pandemi karena pabrik-pabrik ditutup dan dilakukannya pengurangan jumlah tenaga kerja. Permintaan yang tinggi tanpa didukung pasokan yang memadai membuat harga barang-barang menjadi naik sehingga terjadi inflasi. Namun, dampak inflasi tidak seragam di seluruh kategori barang dan jasa. Meskipun inflasi ini menyebabkan bursa saham anjlok serta dapat meningkatkan suku bunga yang bisa membuat profitabilitas perusahaan menurun, Wagener (2021) dalam artikelnya menyatakan teknologi digital cenderung dapat

melawan inflasi. Namun demikian, kekurangan komponen bahan baku dan kenaikan biaya akibat inflasi juga menjadi perhatian utama para pemimpin industri teknologi (Englund & Rhee dalam EY.com, 2021).

Perusahaan sektor teknologi adalah perusahaan yang melakukan penelitian dan pengembangan dan/atau mendistribusikan barang, jasa, dan produk berbasis teknologi (Frankenfield dalam Investopedia, n.d.). Sektor ini mencakup bisnis yang memproduksi elektronik, membuat perangkat lunak, serta membangun, memasarkan, dan menjual komputer dan produk yang berkaitan dengan teknologi informasi. Saat ini, perusahaan teknologi semakin berkembang, terutama *startup*. Menurut Arifin & Admojo (2016), *startup* diartikan sebagai usaha rintisan yang selalu dikaitkan dengan usaha baru yang menghasilkan produk digital, seperti layanan *web*, aplikasi, serta *game*. Murdani & Sari (2017) menyatakan bahwa perkembangan *startup* yang sangat pesat saat ini mengubah *mindset* kebanyakan orang yang masih menganggap tidak mungkin untuk memperoleh keuntungan berlipat-lipat dari bisnis yang belum lama dijalankan. Contoh nyatanya bisa dilihat ketika WhatsApp diakuisisi Facebook di tahun 2014 dengan nilai mencapai USD 19 miliar (sekitar Rp 223 triliun) meskipun WhatsApp baru berjalan selama lima tahun saat itu (Deliusno dalam Kompas.com, 2014). Ada pula Instagram yang juga diakuisisi oleh Facebook dengan nilai USD 1 miliar (sekitar Rp 9,1 triliun) di tahun 2012 padahal usianya masih dua tahun (Deliusno dalam Kompas.com, 2014). Contoh lainnya, Youtube yang sudah bernilai USD 1,65

miliar (sekitar Rp 23,3 triliun) ketika usianya belum genap 2 tahun saat diakuisisi oleh Google (Isna dalam Wartaekonomi.co.id, 2020).

Setiap perusahaan atau bisnis harus bertujuan untuk memaksimalkan keuntungan untuk memaksimalkan kesejahteraan pemegang saham. Laba atau *profit* menjadi hal yang krusial bagi setiap perusahaan. Tanpa laba, perusahaan sangat berisiko untuk tidak dapat mempertahankan keberlangsungan usahanya. Menurut Susanti & Saputra (2015), sehat atau tidaknya perusahaan dapat tercemin dari laba yang berhasil diperoleh perusahaan. Lebih dari itu, Sofyaningsih & Hardiningsih (2011) berpendapat bahwa laba perusahaan dapat menjadi sinyal kelangsungan hidup perusahaan dan kemampuannya untuk memenuhi kewajiban keuangannya kepada investor.

Profitabilitas diartikan sebagai kemampuan perusahaan dalam menghasilkan laba atau keuntungan. Untuk mengetahui bagaimana tingkat profitabilitas perusahaan, analisis laporan keuangan perusahaan perlu dilakukan. Kasmir (2019) menyebutkan bahwa tindakan kegiatan perusahaan selama periode waktu tertentu dapat terlihat dalam bentuk angka (uang) di dalam laporan keuangan. Anwar (2019) menegaskan bahwa laporan keuangan perusahaan dapat diperiksa dengan beberapa macam metode ilmu manajemen keuangan, salah satunya yaitu dengan analisis rasio keuangan. Analisis rasio keuangan didefinisikan sebagai analisis yang mengaitkan akun (pos) yang satu dengan akun (pos) yang lain dari data neraca dan laporan laba rugi. Rasio keuangan dihitung dengan melakukan pembagian angka pada satu

akun dengan angka di akun lain. Hasil pembagian ini kemudian akan menghasilkan rasio (perbandingan) tertentu yang dapat diinterpretasikan.

Terdapat beberapa hal atau faktor yang dapat memengaruhi profitabilitas, baik itu secara positif maupun negatif; secara langsung maupun tidak langsung; dan yang bisa dikendalikan maupun yang tidak bisa dikendalikan perusahaan. Mustafa, Azad, & Azad (2019) menyebutkan faktor yang tidak bisa dikendalikan perusahaan terdiri dari kebijakan pemerintah, permintaan terhadap produk, dan naik-turunnya ekonomi. Adapun faktor yang bisa dikendalikan perusahaan terdiri dari struktur modal, biaya, dan beban-beban. Nguyen & Nguyen (2020) dalam penelitiannya menemukan indikasi bahwa ada tiga kategori berbeda yang menjadi determinan profitabilitas, yaitu variabel perusahaan yang disengaja; variabel industri; dan variabel lingkungan ekonomi. Sementara itu, studi empiris mengklasifikasikan faktor-faktor yang bertanggung jawab terhadap profitabilitas menjadi dua kategori besar. Faktor kategori pertama adalah faktor yang asalnya dari dalam perusahaan itu sendiri (internal), seperti tingkat *leverage* atau *solvency* keuangan perusahaan; kecukupan finansial; kemandirian finansial; likuiditas perusahaan; besar ukuran perusahaan; tingkat pertumbuhannya; struktur modal; usia perusahaan; dan keputusan-keputusan manajemen lainnya. Adapun faktor kategori kedua adalah faktor yang asalnya dari luar perusahaan itu sendiri (eksternal) yang dibagi menjadi dua parameter berbeda, yaitu parameter tingkat industri; dan parameter tingkat makro. Faktor eksternal tingkat industri meliputi konsentrasi pasar, tingkat pertumbuhan sektor, dan

tingkat pertumbuhan impor. Adapun faktor eksternal tingkat makro meliputi tingkat pertumbuhan Produk Domestik Bruto (PDB), inflasi, tingkat bunga, serta pengembalian pasar keuangan.

Profitabilitas perusahaan antara satu industri dengan industri yang lain dapat berbeda-beda. Saat ini, studi yang meneliti tentang penentu profitabilitas sudah banyak dilakukan dan dengan mudah ditemukan. Akan tetapi, penulis menemukan bahwa sebagian besar studi terkonsentrasi pada bisnis di industri tertentu, seperti yang bergerak di bidang manufaktur, *real estate*, perbankan, atau industri barang konsumsi. Secara umum, dari sekian banyak hal atau faktor yang bisa memengaruhi profitabilitas perusahaan, faktor yang berasal dari internal perusahaan, yaitu Likuiditas; Struktur Modal; Pertumbuhan Penjualan; serta Perputaran Modal Kerja merupakan beberapa hal yang cukup banyak penulis temukan dan banyak disebut dalam penelitian terdahulu dapat menjadi determinan atau memengaruhi profitabilitas perusahaan. Sayangnya, dari sekian banyak penelitian terdahulu yang melakukan pengujian hubungan antara likuiditas dengan profitabilitas; struktur modal dengan profitabilitas; pertumbuhan penjualan dengan profitabilitas; serta perputaran modal kerja dengan profitabilitas, ditemukan adanya *gap* berupa kontradiksi atau inkonsistensi hasil penelitian terdahulu karena antara satu peneliti dan peneliti lain menemukan fakta hasil penelitian yang berbeda. Hal ini dapat menimbulkan kerancuan untuk para pelaku usaha di bidang teknologi jika mereka tidak mengetahui apa dan seberapa besar

sebenarnya hubungan antara faktor-faktor tersebut dengan profitabilitas perusahaannya yang bergerak di bidang teknologi.

Gill (2022) menyatakan bahwa likuiditas dan profitabilitas berkorelasi secara negatif. Sementara itu, Isayas (2022) menyatakan bahwa likuiditas memengaruhi profitabilitas secara positif dan signifikan. Mihaela & Claudia (2017) mendapatkan bahwa struktur modal memiliki hubungan positif dengan profitabilitas. Namun, Putri & Rahyuda (2020) menyatakan struktur modal memiliki pengaruh secara negatif terhadap profitabilitas. Dalam penelitian Kusuma & Panji (2018), pertumbuhan penjualan dinyatakan memengaruhi profitabilitas perusahaan secara positif signifikan. Sedangkan Pramesti, Yasa, & Ningsih (2021) menyatakan bahwa pertumbuhan penjualan memberikan dampak negatif tetapi tidak signifikan terhadap profitabilitas. Santini & Baskara (2018) menemukan bahwa perputaran modal kerja memberikan pengaruh positif signifikan terhadap profitabilitas. Adapun Bintara (2020) dalam penelitiannya justru menemukan bahwa perputaran modal kerja tidak memiliki pengaruh terhadap profitabilitas atau kemampuan perusahaan dalam mencetak keuntungan.

Karena adanya *gap* hasil penelitian terdahulu tersebut serta latar belakang fenomena perusahaan teknologi di mana saat ini sedang berkembang pesat-pesatnya (sebagaimana yang sudah dijelaskan di awal latar belakang ini), membuat penulis kemudian tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis Determinan Profitabilitas Perusahaan Sektor Teknologi di NASDAQ”. Pada penelitian ini, unit analisis terdiri dari

perusahaan yang bergerak dan tercatat sebagai perusahaan sektor teknologi di National Association of Securities Dealers Automated Quotations (NASDAQ). NASDAQ dipilih karena banyak perusahaan raksasa teknologi dunia melakukan IPO di sana, seperti Apple; Alphabet; Microsoft; dan lain sebagainya. NASDAQ merupakan bursa saham elektronik pertama di dunia dan termasuk pasar saham terbesar kedua di dunia yang beroperasi di Amerika Serikat. Sebagai bursa saham elektronik pertama di dunia, banyak perusahaan teknologi menjadikan NASDAQ sebagai pilihan pertama untuk melakukan IPO. Hal ini juga dibuktikan dengan adanya fakta bahwa sebagian besar perusahaan yang melakukan *listing* di NASDAQ adalah perusahaan teknologi.

Terlepas dari kenyataan bahwa sudah terdapat sejumlah besar penelitian yang meneliti hubungan profitabilitas dengan faktor-faktor penentunya di beberapa sektor perusahaan, baik itu dalam lingkup satu negara; beberapa negara; atau lingkup lainnya, akan tetapi studi yang meneliti determinan profitabilitas perusahaan sektor teknologi masih relatif sedikit jumlahnya (Lee, Har, & Lee, 2018; Mihaela & Claudia, 2017), terlebih di NASDAQ. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan guna mengisi adanya kesenjangan atau *gap* tersebut. Pada penelitian ini, penulis tertarik untuk meneliti apakah Likuiditas; Struktur Modal; Pertumbuhan Penjualan; serta Perputaran Modal Kerja dapat menjadi determinan (memengaruhi) profitabilitas perusahaan sektor teknologi yang terdaftar di NASDAQ.

1.2 Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

Secara umum, ada banyak hal yang dapat menjadi determinan profitabilitas. Faktor yang berasal dari internal perusahaan, seperti tingkat Likuiditas; Struktur Modal; Pertumbuhan Penjualan; serta Perputaran Modal Kerja menjadi beberapa hal yang cukup banyak ditemukan dalam penelitian terdahulu dan banyak disebut dapat menjadi determinan yang memengaruhi profitabilitas perusahaan. Namun, dari sekian banyak penelitian terdahulu, ditemukan *gap* adanya kontradiksi atau inkonsistensi hasil penelitian tentang hubungan antara faktor-faktor tersebut terhadap profitabilitas perusahaan. Selain itu, penulis menemukan bahwa sebagian besar penelitian yang meneliti hubungan profitabilitas dengan faktor-faktor penentunya berfokus pada perusahaan-perusahaan sektor tertentu, tetapi penelitian yang berfokus pada perusahaan sektor teknologi terutama di NASDAQ masih minim ditemukan.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka pertanyaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah likuiditas menjadi determinan profitabilitas perusahaan sektor teknologi di NASDAQ?
2. Apakah struktur modal menjadi determinan profitabilitas perusahaan sektor teknologi di NASDAQ?
3. Apakah pertumbuhan penjualan menjadi determinan profitabilitas perusahaan sektor teknologi di NASDAQ?
4. Apakah perputaran modal kerja menjadi determinan profitabilitas perusahaan sektor teknologi di NASDAQ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk menguji faktor-faktor yang diduga menjadi determinan (memengaruhi) profitabilitas perusahaan sektor teknologi di NASDAQ, khususnya untuk menguji:

1. Pengaruh likuiditas terhadap profitabilitas.
2. Pengaruh struktur modal terhadap profitabilitas.
3. Pengaruh pertumbuhan penjualan terhadap profitabilitas.
4. Pengaruh perputaran modal kerja terhadap profitabilitas.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat mengonfirmasi atau menjawab kerancuan atau kontradiksi dalam penelitian-penelitian yang sudah ada sebelumnya dan bisa menjadi tambahan referensi baru mengenai pengaruh likuiditas; struktur modal; pertumbuhan penjualan; dan perputaran modal kerja terhadap profitabilitas perusahaan, dengan fokus analisis pada perusahaan yang bergerak di bidang teknologi.

2. Manfaat Praktis

- a. Perusahaan, khususnya yang beroperasi di industri teknologi, dapat mengetahui apa saja faktor-faktor yang menjadi determinan (memengaruhi) profitabilitas perusahaannya dan menggunakan temuan penelitian ini sebagai panduan saat mengembangkan dan menerapkan strategi untuk meningkatkan atau memaksimalkan

profitabilitasnya. Meskipun penelitian ini dilakukan pada mayoritas perusahaan teknologi yang berbasis di Amerika Serikat (terdaftar di bursa NASDAQ), akan tetapi perusahaan bidang teknologi yang mulai banyak berdiri di Indonesia juga dapat mengambil pelajaran dari penelitian ini dengan mencoba menerapkan strategi yang serupa untuk memaksimalkan profitabilitasnya.

- b. Pembaca pada umumnya dan penulis sendiri dapat mengetahui dan memperdalam pemahaman tentang variabel-variabel yang dapat memengaruhi profitabilitas perusahaan, khususnya di industri teknologi.

