

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses produksi merupakan salah satu indikator keberhasilan suatu pertumbuhan ekonomi, jika proses produksi berjalan dengan baik lalu menghasilkan *output* dengan maksimal maka ini akan menjadi hal baik untuk pertumbuhan ekonomi suatu negara. Teori pertumbuhan Adam Smith mengatakan bahwa ada dua aspek utama dalam pertumbuhan ekonomi salah satunya yaitu pertumbuhan *output*. Pertumbuhan *output* total terdiri dari tiga unsur pokok, yaitu sumber daya alam, sumber daya manusia, dan stok modal yang tersedia. Pada teori ini stok modal menjadi unsur yang aktif dalam menentukan tingkat *output*.

Sebuah negara berkembang atau bahkan terbelakang hanya perlu meningkatkan akumulasi kapital, tenaga kerja, sumber daya manusia dan efisiensi alokasi dalam penggunaannya, ini merupakan bunyi dari sebuah teori klasik yang berkembang sebelum teori Solow. Dengan demikian faktor yang dapat mempengaruhi pertumbuhan ekonomi masih sebatas modal, tenaga kerja, sumber daya manusia, dan efisiensi alokasi penggunaan, belum memandang bahwa teknologi sebagai salah satu pemacu dalam pertumbuhan ekonomi.

Muncullah satu pemikiran yang berasal dari teori Neo-Klasik setelah model Solow yang mengatakan bahwa, dalam proses pembangunan tidak hanya terbatas pada efisiensi alokasi dan akumulasi kapital, tenaga kerja, dan sumber daya manusia,

melainkan perlunya transformasi. Sehingga menganggap bahwa pendidikan dan keterampilan dapat menjadi factor penting dalam proses pembangunan. Hal ini karena pendidikan dirasa dapat meningkatkan wawasan dari faktor sumber daya manusia agar nantinya dapat menerima perubahan dan pertumbuhan ekonomi. Dalam hal ini teknologi muncul secara tersirat dalam parameter pendidikan.

Pembangunan ekonomi terus berlanjut dengan factor-faktor yang sudah terlihat. Selanjutnya, setelah adanya anggapan bahwa pendidikan dan keterampilan menjadi faktor penting dalam proses pembangunan, muncullah sebuah teori atau sebuah pemikiran yang menjelaskan bahwa *human capital*, pengetahuan dan kreativitas yang cepat mampu mendorong perekonomian tumbuh dengan cepat. Dalam teori ini teknologi sudah sangat terlihat, bahkan kemajuan teknologi menjadi faktor ketiga setelah modal dan tenaga kerja dalam menentukan laju pertumbuhan ekonomi.

Perkembangan di bidang teknologi membawa banyak perubahan bagi kehidupan sehari-hari. Banyak hal yang terasa lebih mudah setelah berkembangnya teknologi. Khususnya dalam kegiatan ekonomi. Bahkan adanya teknologi membuat masyarakat bisa lebih produktif. Revolusi Industri pada abad ke-18 merupakan bukti bahwa teknologi mampu membawa perubahan terhadap perekonomian. Bermula saat Negara Inggris melakukan peralihan penggunaan tenaga pada industri tekstil yang sebelumnya menggunakan tenaga kerja hewan dan manusia lalu beralih dengan menggunakan mesin dan mengakibatkan penggunaan sumber daya alam yang meningkat juga produksi massal barang-barang manufaktur. Manufaktur-manufaktur

iniilah yang menjadi awal dari proses industrialisasi yang sampai akhirnya proses industrialisasi juga terjadi di negara-negara ASEAN, terutama di negara Indonesia.

Tabel 1. 1 Jumlah Perusahaan di Indonesia, Singapura, Filipina, dan Vietnam Tahun 2010-2017

Negara	Jumlah Perusahaan							
	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017
Indonesia	23345	23370	23592	163909	99916	98369	143971	148963
Filipina	16269	16269	-	25064	25149	25197	24496	28003
Vietnam	27637	31228	31271	31638	33498	34858	37903	31590
Singapura	4396	4298	4443	4443	4495	4286	4424	4293

Sumber: ASEANstats, 2021

Tabel 1.1 menggambarkan bahwa Pada tahun 2010 Vietnam memiliki jumlah perusahaan yang paling banyak diantara ketiga negara lainnya dengan jumlah yang selalu meningkat disetiap tahunnya, namun ditahun 2013 Indonesia mengalami peningkatan yang sangat signifikan, hal ini dikarenakan bertambahnya jumlah perusahaan/industri kecil (industri dengan jumlah karyawan 10_19 orang). Namun pada tahun 2014 Jumlah perusahaan di Indonesia mengalami penurunan sebesar 63993 perusahaan dari 163909 perusahaan menjadi 99916 perusahaan, dan mengalami peningkatan lagi ditahun 2016 sebesar 45602 perusahaan dibanding tahun 2015 menjadi 143971 perusahaan, lalu ditahun 2017 masih mengalami peningkatan walaupun tidak sebesar peningkatan sebelumnya, dari 143971 perusahaan menjadi 148963 perusahaan. Artinya dari ke empat negara tersebut, Indonesia merupakan negara yang jumlah perusahaannya terbanyak semenjak 2013, dan Singapura merupakan negara yang jumlah perusahaannya paling sedikit semenjak 2010 sampai 2017, walaupun selama 8 tahun tersebut Singapura beberapa kali mengalami kenaikan jumlah perusahaan.

Dari beberapa macam teknologi yang berkembang, internet merupakan salah satu teknologi yang paling sering digunakan oleh manusia. Penggunaan internet mampu membuat masyarakat berkeliling dunia, tidak terbatas ruang dan waktu. Masyarakat dapat memperoleh informasi dari belahan dunia manapun, masyarakat dapat berkomunikasi dengan jarak yang tidak terbilang dekat. Selain itu, masyarakat dapat melakukan jual beli dimanapun dan kapanpun. Disisi lain adanya internet dapat menjadi peluang bagi para pelaku usaha untuk memperluas jangkauan usahanya secara *online*.

Tabel 1. 2 Jumlah Pengguna Internet per 100 Orang di Singapura, Filipina, Vietnam, dan Indonesia Tahun 2014-2020

Negara	Jumlah Pengguna Internet per 100 Orang						
	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020
Singapura	82	82,1	81	84,4	88,2	88,9	92
Filipina	40	40,7	55,5	55,5	73,1	73,1	81,9
Vietnam	48	52,7	46,5	46,5	70,4	68,7	70,3
Indonesia	17	22	25,4	32,3	39,8	47,7	53,7

Sumber: ASEANstats

Tabel 1.2 menggambarkan bahwa dalam penggunaan internet Indonesia memang terlihat sangat tertinggal dari tiga negara lain. Namun dari tahun ke tahun jumlah pengguna internet di Indonesia selalu mengalami kenaikan walaupun belum bisa mengimbangi tiga negara lainnya. Kenaikan yang dialami Indonesia dari tahun 2014 sampai 2020 cukup besar yaitu dari pengguna internet yang berjumlah 17 per 100 orang hingga berjumlah 53,7 per 100 orang. Sementara itu Singapura berada di urutan pertama apabila dibandingkan dengan ke tiga negara lainnya. Sama seperti Indonesia, dari tahun ketahun Singapura mengalami kenaikan walaupun kenaikan yang dialami tidak terlalu besar, namun pada tahun 2016 Singapura mengalami penurunan dari pengguna internet yang berjumlah 82,1 per 100 orang menjadi 81 per

100 orang. Sementara untuk Vietnam dan Filipina, pada tahun 2014 jumlah pengguna internet Vietnam lebih unggul dibanding Filipina, Vietnam berada diangka 48 per 100 orang dan Filipina berada diangka 40 per 100 orang, namun ditahun 2016 hingga tahun 2020 ternyata filipina bisa mengungguli Vietnam. Penggunaan internet yang terus meningkat tentu menjadi peluang besar bagi para pelaku usaha, khususnya pelaku usaha *E-Commerce*. Semakin banyak pengguna internet maka peluang dalam memperkenalkan produknya semakin besar. itu artinya semakin maju dan berkembangnya teknologi di suatu negara maka kemungkinan pertumbuhan ekonominya semakin tinggi.

Negara-negara di dunia khususnya Indonesia, Singapura, Vietnam, dan Filipina sudah melawati era Revolusi Industri 1.0 hingga Revolusi Industri 4.0, dari mulai perkembangan mesin uap, perkembangan tenaga listrik, perkembangan komputer, dan sampai di Revolusi industri 4.0 yang dikenal dengan istilah *Cyber Physical System*, yang penerapannya berpusat pada otomatisasi yaitu penggabungan informasi dan teknologi komunikasi dalam segala aspek di bidang industri. Dengan demikian dapat diartikan Sumber Daya Manusia sudah tidak bisa menjadi jaminan dalam keberhasilan suatu proses produksi, karena lambat laun manusia bisa digantikan oleh teknologi yang membuat proses produksi lebih efektif dan efisien. Itu artinya manusia harus memiliki sesuatu yang tidak akan pernah bisa digantikan oleh teknologi, yaitu manusia harus memiliki kreativitas. Persaingan global mengharuskan setiap individu mempunyai kreativitas agar kelak tidak tertinggal, karena kreativitas merupakan sumber daya yang tidak ada habisnya, dan tidak akan tergantikan dengan teknologi seanggih apapun.

Menurut Chaplin kreatifitas merupakan kemampuan menghasilkan bentuk baru dengan menggunakan metode-metode baru (Chaplin, 1989). Maka dari itu kreativitas sangat diperlukan dalam menunjang perekonomian suatu negara diiringi dengan teknologi yang memadai. Adanya kreativitas melahirkan industri baru dalam perekonomian, yaitu industri kreatif. Menurut Howkins Industri kreatif merupakan industri yang memiliki ciri keunggulan dalam sisi kreativitas untuk menghasilkan dan menciptakan beragam desain kreatif, yang melekat pada suatu produk barang atau jasa yang telah dihasilkan. (Howkins, 2001)

Ekonomi kreatif sebetulnya sudah ada sejak sebelum abad ke 15, saat Mesir Kuno menjadikan kerajinan logam salah satu komoditi ekspor, juga China dengan kerajinan sutranya. Namun istilah ekonomi kreatif masih terasa asing diperadaban. Lalu memasuki tahun 1990-an munculah istilah ekonomi kreatif di negara Amerika Serikat yang dilatar belakangi oleh munculnya HKI (Hak Kekayaan Intelektual). Sejak saat itulah industri kreatif terus berkembang di berbagai negara di dunia khususnya negara-negara yang ada di ASEAN. Hal tersebut terjadi dikarenakan ekonomi kreatif dapat menjadi alternatif dalam pertumbuhan ekonomi suatu negara.

Grafik 1. 1 Jumlah Tenaga Kerja Industri Kreatif Indonesia, Singapura, Filipina dan Vietnam Tahun 2017-2019

Jumlah Tenaga Kerja Industri Kreatif (<i>Orang</i>)			
Negara	2017	2018	2019
Indonesia	4115698	3701252	3720594
Singapura	173337	173333	171751

Filiphina	797523	827805	849243
Vietnam	5913188	6099445	6353893

Sumber: Badan Pusat Statistik diolah, Singapore Department of Statistics diolah, Philippine Statistics Authority diolah, General Statistics Office of Vietnam diolah

Grafik 1.2 menggambarkan bahwa jumlah tenaga kerja sektor industri kreatif dari tahun ke tahun selalu mengalami peningkatan. Berdasarkan Grafik 1.2 menggambarkan bahwa jumlah tenaga kerja sektor industri kreatif di beberapa negara ASEAN fluktuatif dari tahun ke tahun. Indonesia dan Singapura dari tahun 2017 sampai 2019 mengalami penurunan. Pada tahun 2017 tenaga kerja Indonesia mencapai 4.115.698 orang, lalu pada tahun 2018 mengalami penurunan sehingga jumlah tenaga kerja yang terserap mencapai 3.701.252 orang, pada tahun 2019 masih mengalami penurunan, namun tidak terlalu besar sehingga jumlah tenaga kerja mencapai 3.729.549 orang. Sedangkan untuk Singapura pada tahun 2017 jumlah tenaga kerja yang terserap berjumlah 173.337 orang, pada tahun 2018 mengalami penurunan yang sangay kecil menjadi 173.333 orang, begitupun pada tahun 2019 masih mengalami penurunan menjadi 171.751 orang. Berbeda dengan Indonesia dan Singapura, Filiphina dan Vietnam justru mengalami Peningkatan dari tahun 2017 hingga tahun 2019, Filiphina pada tahun 2017 jumlah tenaga kerja industri kreatif mencapai 797.523 orang lalu meningkat pada 2017 mencapai 827.805 orang dan masih meningkat menjadi 849.243 orang. Sedangkan untuk Vietnam jumlah tenaga industri kreatif pada tahun 2017 mencapai 5.913.188 orang meningkat menjadi 5.099.445 lalu tahun 2019 masih mengalami peningkatan menjadi 6.353.893 orang. Ini artinya, adanya industri kreatif selain menjadi alternatif dalam pertumbuhan ekonomi, industri kreatif pun dapat menjadi alternatif dalam mengurangi

kemiskinan. Selain itu banyaknya jumlah tenaga yang terserap juga akan memoengaruhi output yang dihasilkan oleh industri kreatif.

Tabel 1. 3 Nilai Output Industri Kreatif Indonesia, Singapura, Filiphina dan Vietnam Tahun 2017-2019

Nilai Output Industri Kreatif (Dollar)				<i>Sumber: Badan Pusat Statistik diolah</i>
Negara	2017	2018	2019	
Indonesia	123245219691	148673437498	166194680824	
Singapura	152317100000	169294100000	167730200000	
Filiphina	47930712421	47171135017	49659382896	
Vietnam	8798496000	15364128000	17098752000	

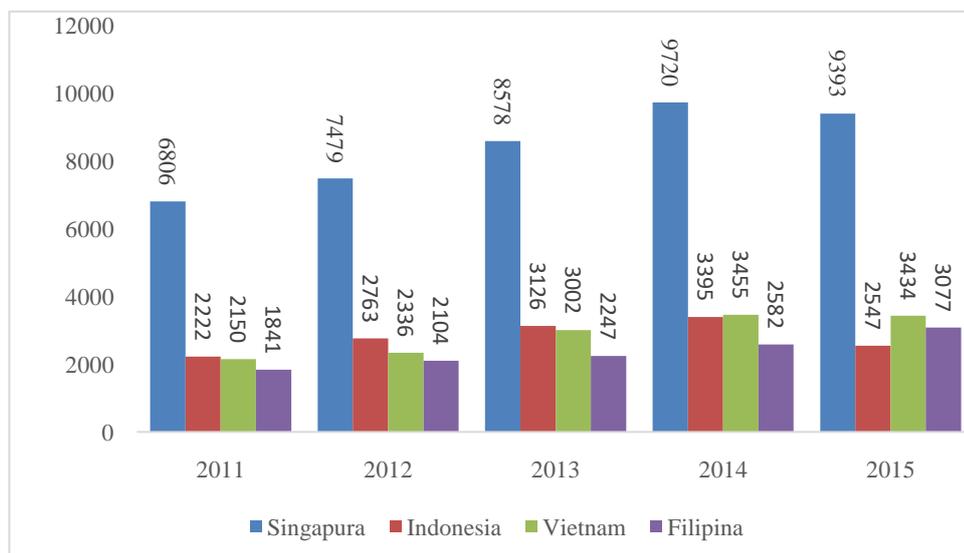
ah, Singapore Department of Statistics diolah, Philippine Statistics Authority diolah, General Statistics Office of Vietnam diolah

Tabel 1.4 menggambarkan bahwa PDB industri kreatif Indonesia, Singapura, Filiphina, dan Vietnam mengalami peningkatan setiap tahunnya. Indonesia pada tahun 2017 outputnya mencapai 123.245.219 Dollar, lalu pada tahun 2018 mengalami peningkatan sebesar 25.428.217.807 Dollar menjadi 148.673.437.498 Dollar dan pada tahun 2019 masih mengalami peningkatan sebesar 17.521.243.326 Dollar menjadi 166.194.680.824 Dollar. Sedangkan *Output* Singapura pada tahun 2017 mencapai 152.317.100.000 Milyar, lalu pada tahun 2018 mengalami peningkatan sebesar 169.777.000.000 Dollar menjadi 169.294.100.000 Dollar, namun pada tahun 2019 mengalami penurunan sebesar 1.563.900.000 Dollar menjadi 167.730.200.000 Dollar. Sedangkan Filiphina pada tahun 2017 *Outputnya* mencapai 47.930.712.421 Milyar, lalu pada tahun 2018 mengalami penurunan sebesar 759.577.404 Dollar menjadi 47.171.135.017 Dollar, sedangkan pada tahun 2019 mengalami peningkatan sebesar 2.488.247.879 Dollar menjadi 49.659.382.896 Dollar. Yang terakhir *Output*

Vietnam pada tahun 2017 mencapai 8.798.496.000 Milyar, lalu pada tahun 2018 mengalami peningkatan yang cukup signifikan sebesar 6.565.632.000 Dollar menjadi 15.364.128.000 Dollar, lalu pada tahun 2019 masi mengalami peningkatan sebesar 1.734.624.000 Dollar menjadi 17.098.752.000 Dollar.

Kontribusi industri kreatif terhadap PDB Nasional bisa dikatakan sangat besar, walaupun industri kreatif bisa dikatakan belum lama berkembang. Berkembangnya industri kreatif bukan saja mempengaruhi *output*, namun industri kreatif mampu menyumbang angka terhadap pertumbuhan ekspor.

Grafik 1. 2 Nilai Ekspor Industri Kreatif di Singapura, Indonesia, Vietnam, dan Filipina Tahun 2011-2015



Sumber: UNCTAD

Grafik 1.1 menggambarkan bahwa ekspor Singapura jauh lebih unggul dibanding tiga negara lain dengan perbedaan yang cukup signifikan. Indonesia masih tertinggal, namun bisa menduduki posisi kedua di atas Vietnam dan Filipina. Sedangkan Filipina menduduki posisi terendah diantara ke tiga negara lainnya. Walaupun demikian ke empat negara tersebut setiap tahunna pasti mengalami kenaikan pada nilai ekspornya. Pada tahun 2011 nilai ekspor Singapura adalah sebanyak 6806 Dollar engan kontribusi terbesar yaitu sub sektor *Fashion* yaitu sebesar 861 Dollar. Nilai ekspor Indonesia adalah sebesar 2222 Dollar dan kontribus terbesarnya adalah sub sektor fashion sebesar. Sedangkan untuk Filipina nilai ekspor yang diperoleh sebesar 1841 Dollar dengan kontribusi terbesar masih di subsektor *Fashion* yaitu sebesar. Dan yang terakhir nilai ekspor yang doperoleh oleh Vietnam adalah sebesar 2150 Dollar dengan kontribusi terbesar yaitu subsektor Seni Rupa sebesar 878 Dollar.

Sebelum adanya industri kreatif, perkembangan teknologi sudah bisa membawa banyak perubahan pada kehidupan sehari-hari maupun pada bidang ekonomi. Masyarakat lebih produktif dan segala hal bisa jauh lebih cepat diselesaikan. Lalu setelah industri kreatif berkembang khususnya di ASEAN, teknologi benar-benar memberi banyak manfaat terhadap perkembangan ekonomi kreatif. Contohnya dalam sub sektor film, animasi, dan video teknologi membawa perkembangan yang cukup menarik yaitu munculnya aplikasi WeTV, Youtube,

Netflix, Spotify, dan masih banyak lagi aplikasi serupa yang dapat menampilkan karya-karya yang memiliki nilai jual.

Di zaman yang semakin berkembang ini, banyak orang yang menggunakan teknologi apalagi *telephone cellular* dan internet Bahkan dalam menunjang aktivitas sehari-hari masyarakat lebih memilih sesuatu yang lebih praktis. Salah satunya yaitu munculnya layanan *e-book* yang bisa menjadi alternatif bahkan pengganti dari buku cetak, adanya *e-book* atau bahkan layanan koran *online* menjadi peluang bagi sub sektor penerbitan juga periklanan untuk bisa berkembang, bahkan ini juga menjadi peluang untuk penulis-penulis dalam memperkenalkan karyanya dengan kreativitas yang dimiliki.

Selain penggunaan teknologi yang mumpuni, ada hal lain juga yang harus ikut diperhatikan yaitu pengetahuan juga kemampuan yang harus dimiliki oleh sumber daya manusia. Karena pada hakikatnya apabila teknologi sudah berjalan sangat di depan namun sumber daya manusia yang menggunakannya tidak memiliki pengetahuan yang cukup baik maka tidak akan terciptanya produktivitas. Jadi, teknologi yang maju harus diimbangi dengan pengetahuan supaya dapat menghasilkan produktivitas yang menjadi nilai tambah dalam perekonomian. Semakin tinggi tingkat produktivitas yang dihasilkan maka semakin tinggi nilai *output* yang dihasilkan, itu artinya semakin tinggi juga pertumbuhan ekonominya. Maka dari itu penting sekali pengetahuan yang dimiliki oleh sumber daya manusianya, karena dengan itu sumber daya manusia dapat menguasai teknologi yang menjadi faktor lain dalam penentuan *output* perekonomian. Dengan begitu,

adanya kemajuan teknologi dapat kita manfaatkan untuk menjadi nilai tambah dalam perekonomian, salah satunya dalam industri kreatif.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, kreativitas mendorong terlahirnya inovasi-inovasi baru untuk menghasilkan *output* yang memiliki nilai tambah bagi perekonomian, dengan demikian peningkatan *output* kreatif dapat meningkatkan indeks inovasi yang dimiliki setiap negara.

Tabel 1. 4 Indeks Inovasi Swiss, Swedia, USA, UK, Singapura, Vietnam, Filipina, dan Indonesia.

	Negara	2019	2020	2021
Eropa	Swiss	67.20	66.10	65.50
	Swedia	63.70	62.50	63.10
	UK	61.30	59.80	59.80
	Finlandia	59.80	57.00	58.40
ASEAN	Singapura	58.40	56.60	57.80
	Vietnam	38.80	37.10	37.00
	Filipina	36.20	35.20	35.30
	Indonesia	29.70	26.50	27.10

Sumber: The Global Economy

Tabel 1.5 menunjukkan nilai indeks inovasi ke enam negara tersebut pada tahun 2020 seluruhnya mengalami penurunan, namun pada tahun 2021 Swedia mengalami peningkatan dari 62.50 menjadi 63.10, Finlandia dari 57.00 menjadi 58.40, Singapura dari 56.60 menjadi 57.80, Filipina dari 35.20 menjadi 35.30, dan terakhir Indonesia dari 26.50 menjadi 27.10. Sedangkan Swiss masih mengalami penurunan dari 66.10 menjadi 65.50 dan Vietnam dari 37.10 menjadi 37.00. Sementara untuk *United Kingdom* bertahan di nilai yang sama. Dengan begitu dapat terlihat bahwa nilai indeks inovasi dari negara-negara ASEAN tidak lebih besar dari nilai indeks inovasi negara-negara di Eropa. Hal ini disebabkan oleh kekuatan yang dimiliki oleh masing-masing negara. Dari data yang disajikan di *Global Inovation*

Index, terdapat 7 pilar dalam *Global Innovation Index* yaitu Institusi, Infrastruktur, Kecanggihan Bisnis, Kecanggihan Pasar, *Output Kreatif*, *Human Capital and Reasearch*, *Output Pengetahuan dan Teknologi*. Dari 7 pilar tersebut negara-negara di eropa menduduki posisi teratas untuk pilar *Output Pengetahuan dan Teknologi* juga *Output Kreatif*, maka tidak heran apabila Indeks Inovasi Global yang dimiliki oleh negara-negara tersebut sangat baik. Sedangkan untuk negara-negara di ASEAN cukup tertinggal dalam hal ini.

Dari uraian latar belakang yang telah dijelaskan mengenai adanya perkembangan teknologi, juga pekembangan industri kreatif,yang mampu menjadi salah satu penopang perekonomian suatu negara, serta perbandingan kondisi negara-negara Eropa dan ASEAN, maka penulis ingin mengetahui adakah pengaruh teknologi terhadap produktivitas industri kreatif di Negara di ASEAN. Apabila ada pengaruhnya, maka seberapa besar pengaruh yang dihasilkan dari teknologi terhadap produktivitas industri kreatif. Sehubungan dengan itu, maka penyusun dalm penulisan skripsi ini mengambil judul **“Total Faktor Produktivitas Industri Kreatif di ASEAN”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang ingin diteliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perkembangan output, tenaga kerja, modal, bahan baku, dan pertumbuhan teknologi industri kreatif di beberapa negara ASEAN tahun 2010-2019?

2. Bagaimana pengaruh tenaga kerja, modal, bahan baku, dan pertumbuhan teknologi terhadap *output* industri kreatif di beberapa negara ASEAN?
3. Manakah variabel *independent* yang paling besar pengaruhnya terhadap nilai *output* industri kreatif di beberapa negara di ASEAN?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perkembangan output, jumlah tenaga kerja, modal, bahan baku, serta pertumbuhan teknologi pada industri kreatif di beberapa negara ASEAN.
2. Untuk mengetahui pengaruh jumlah tenaga kerja, modal, bahan baku, serta teknologi terhadap *output* industri kreatif di beberapa negara ASEAN.
3. Untuk mengetahui variabel *independen* yang paling besar pengaruhnya terhadap *output* industri kreatif di beberapa negara ASEAN.

1.4 Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini diantaranya:

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Adapun kegunaan teoritis dari penelitian ini yaitu, penulis mengharapkan dapat memberikan kegunaan teoritis atau akademis berupa sumber informasi khususnya pada kajian ilmu ekonomi sejenis yang berkaitan dengan sektor industri kreatif, serta memberikan sumbangan pengetahuan kepada pembaca.

1.4.2 Kegunaan Praktis/Empiris

1. Diharapkan dapat memberikan informasi bagi negara yang diteliti berkaitan dengan industri kreatif
2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk penelitian berikutnya pada bidang sejenis
3. Penelitian ini guna untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Ekonomi, pada Program Studi Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Pasundan