

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Gambaran Objek Penelitian

1.1.1. Profil StartUp

Hai Mentor adalah salah satu *StartUp Information and Technology* (IT) yang berdiri pada pertengahan 2021 dan bergerak dibidang *Edu-Tech*, dan didirikan oleh Eva Dwi dan dibantu dengan Fauzan Azima Putra sebagai *CEO Founder*. Hai mentor sendiri pada awal di bentuk sudah memiliki rancangan untuk membuat sebuah aplikasi terhadap produk yang mereka bikin. Hai Mentor memiliki produk aplikasi konsultasi yang bernama Hai Mentor.

Aplikasi ini mulai diluncurkan dan dapat digunakan sejak pertengahan tahun 2022. Aplikasi Hai Mentor adalah aplikasi digital edukasi melalui chat interaktif bersama mentor atau para ahli dibidangnya. Hai Mentor tersedia di berbagai bidang minat seperti bidang akademik, teknologi, bisnis, kesehatan, karir, dan lain lain. Hai Mentor hadir dalam membantu siapapun khususnya pelajar dan mahasiswa di Indonesia dalam menyelesaikan permasalahan belajar atau menambah *skill* baru mereka dengan bertanya kepada mentor ahlinya sesuai dengan bidang minat.

1.1.2. Visi dan Misi

Visi dan Misi :

Adapun visi, dan misi dari *StartUp* Hai Mentor yaitu, mencetak talenta yang berkualitas dalam dunia Pendidikan dan pekerjaan

1.1.3. Logo StartUp

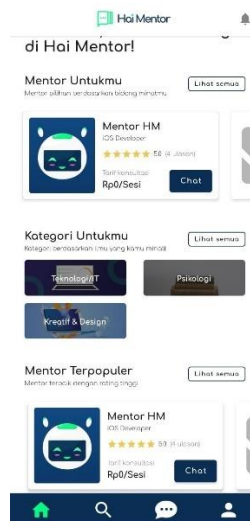


Gambar 1. 1
Logo Perusahaan

Sumber: Data perusahaan, 2023

1.1.4. Jenis Produk StartUp

Hai Mentor adalah kegiatan "Belajar bareng Mentor" yang bertujuan untuk mendatangkan serta memperkenalkan para mentor kepada pelajar, mahasiswa dengan menyampaikan materi yang sesuai dengan bidang keahlian mentor. Sehingga para peserta didik dapat belajar secara langsung dengan mentor/ahli.



Gambar 1. 2
Produk Aplikasi Hai Mentor

Sumber: Aplikasi Hai Mentor, 2023

Jenis produk yang ditawarkan oleh Hai Mentor berupa sesi konsultasi yang dapat dilihat dari gambar diatas terdapat tiga kategori yang ditawarkan oleh Hai Mentor yaitu Teknologi, Psikologi, dan Kreatif *design* namun saat ini *startup* Hai Mentor lebih fokus ke bidang teknologi. Dan juga terdapat fitur mentor

‘Terpopuler’ yang dapat memudahkan pengguna baru untuk langsung berkonsultasi tanpa harus bingung lagi untuk mencari mentornya.

1.2. Latar Belakang

Revolusi industri membawa dampak perubahan yang besar pada bidang teknologi yang menyebabkan banyak sekali perubahan yang terjadi selama itu. Revolusi industri sendiri terjadi sekitar empat kali tahapan dimulai dari revolusi industri 1.0 pada masa ini menjadi masa yang paling banyak dibicarakan karena terjadi proses pertama kali di ditemukannya mesin uap pada tahun 1784, yang dimana memberikan dampak baik bagi peningkatan jumlah produksi. Penemuan mesin uap ini memberikan banyak dampak positif bagi perkenonomian suatu negara salah satunya adalah penghasilan perkapita suatu negara mengalami kenaikan yang signifikan, dan juga memberikan dampak negatif seperti meningkatnya jumlah pengangguran disuatu negara. (Annisa, 2021)

Lalu pada tahun 1913 revolusi industri 2.0 pergantian mesin uap menjadi menggunakan tenaga listrik yang membuat biaya produksi jauh lebih murah dari sebelumnya. Revolusi industri 3.0 mulai muncul pada awal tahun 1970, pada revolusi industri sebelumnya proses produksi barang masih membutuhkan tenaga manusia namun pada abad ini tenaga manusia tidak lagi begitu dibutuhkan karena mulai menggunakan mesin yang dapat bergerak dan di kontrol robot sederhana. (Annisa, 2021)

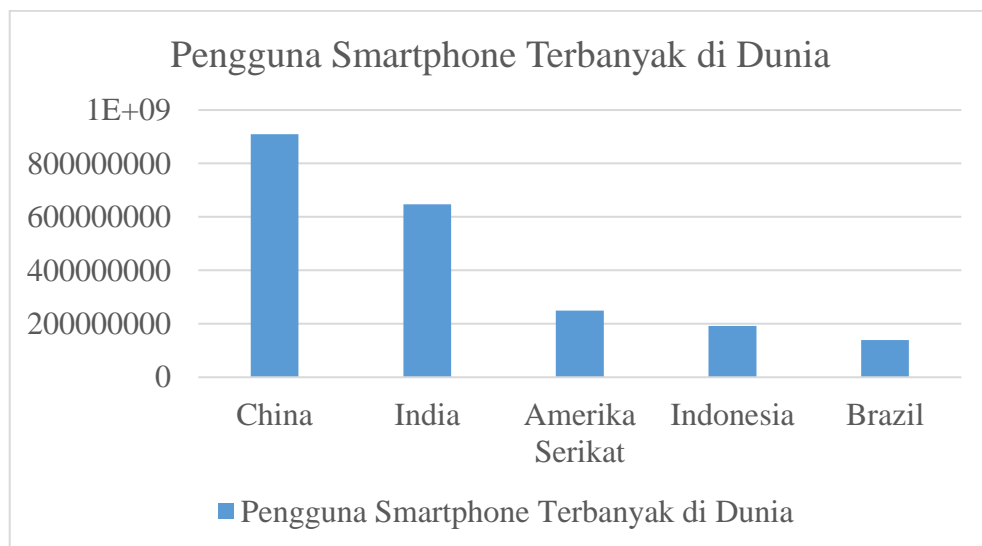
Kemajuan revolusi industri saat ini disambut baik oleh masyarakat luas dimana banyak terobosan teknologi baru di era revolusi industri 4.0 ini. Di era ini semua sistem sudah mengarah ke bentuk digital yang menggabungkan kedua teknologi yaitu, otomisasi dan *cyber*. (Annisa, 2021)

Revolusi industri identik dengan *disruption and disruptive* karena hampir semua ranah kehidupan berkonversi dari manual menuju digital. Hadirnya teknologi digital tersebut membawa banyak dampak bagi kehidupan manusia. Banyak kegiatan seperti bekerja, kebiasaan, serta gaya hidup seseorang berubah menjadi sangat praktis dengan menggunakan sistem otomatisasi ketika mereka

melakukan aktivitasnya. Banyaknya perubahan dalam kehidupan manusia tentunya akan membawa dampak positif dan negatif dalam berbagai bidang. (Annisa, 2021)

Indonesia telah memasuki era digital, banyak perusahaan bahkan startup yang menggunakan teknologi digital dalam bisnisnya, misalnya dengan menerapkan konsep otomatisasi dalam setiap proses operasionalnya. Dapat diprediksi bahwasanya era industri 4.0 ini memiliki banyak manfaat dan memiliki potensi yang besar seperti perbaikan kecepatan fleksibilitas produksi, peningkatan layanan kepada *customer* dan peningkatan pendapatan. Baik perusahaan maupun startup tidaklah cukup jika hanya menciptakan sebuah produk tanpa memiliki nilai guna serta fungsi ketika digunakan, sebuah produk juga harus membawa kesan yang menyenangkan dan memiliki keunikannya tersendiri. (Adhiazni, 2020)

Pada era revolusi industri saat ini, teknologi menjadi salah satu penawaran yang sangat menggiurkan mulai dari kalangan anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa sekalipun. Terkhusus pada teknologi *smartphone* atau bisa disebut dengan *gadget* karena dalam *smartphone* saja sudah memiliki banyak kelebihan yang sangat dibutuhkan dan digemari di era saat ini. Kini internet memiliki peran penting dalam *smartphone* seperti mejadi sumber informasi yang bahkan jaringannya tersebar ke seluruh penjuru di dunia. (Agustin, 2020)



Gambar 1. 3
Pengguna smartphine terbanyak

Sumber : dataindonesia.id, 2023

Dari data diatas dapat dilihat Indonesia menduduki urutan ke empat sebagai pengguna *smartphone* terbanyak didunia. Tidak bisa dipungkiri bahwasanya di era milenial seperti saat ini, *smartphone* sudah tidak asing lagi atau bahkan menjadi sebuah kebutuhan seseorang. Sebuah telepon genggam yang sudah memiliki banyak fungsi mulai dari berkomunikasi, menyimpan data-data, dan tentunya sebagai sarana ilmu pengetahuan, banyak ilmu yang dapat kita mambil melalui *smartphone*. Dan tentunya, pada era saat ini para pelajar sudah tidak asing lagi dengan media pembelajaran online baik dari google, chrome, youtube, hingga aplikasi pembelajaran online. Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat di berbagai bidang salah satunya adalah Pendidikan.

Dengan berkembangnya teknologi dalam dunia Pendidikan, baik siswa maupun mahasiswi dapat mencari dan menemukan berbagai informasi tentang ilmu pengetahuan melalui internet. Dengan ini sangat memudahkan bagi para pelajar dapat mempelajari ilmu pengetahuan dimana saja dan kapan saja. Teknologi informasi dalam dunia Pendidikan telah memberikan dampak yang sangat besar, penggunaan teknologi informasi yang maju dapat meningkatkan kualitas dan efesiensi pendidikan. Saat ini institut Pendidikan di Indonesia sudah menggunakan media digital untuk mendukung proses pembelajaran, termasuk dalam penggunaan media pembelajaran digital. Dengan adanya jaringan internet lambat laun dapat mengubah pola perilaku dan cara berfikir pelajar. Proses pembelajaran pun juga dapat di akses melalui beberapa aplikasi seperti google, chrome, dan aplikasi pencarian informasi lainnya atau bahkan pelajar dapat dengan mudah mendownload aplikasi pembelajaran pada aplikasi *play store* dan *app store*. (Agustin, 2020)

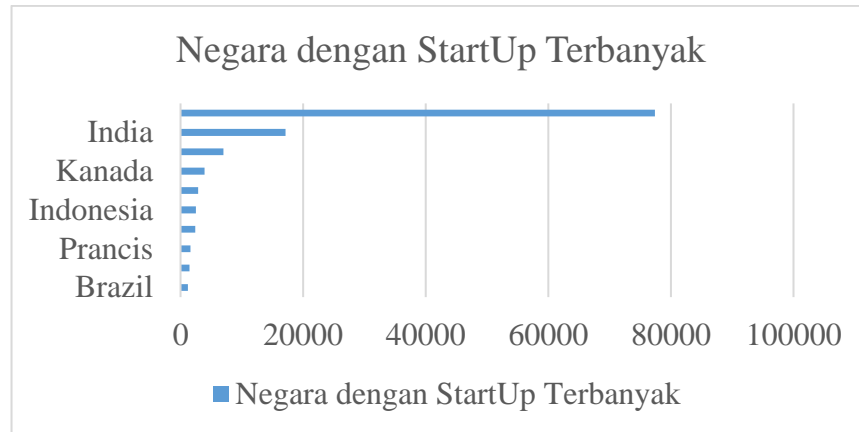
Menurut Muhasim (2017:53) penggunaan teknologi dalam kehidupan semakin berkembang dan tentunya menjadi hal yang sangat penting di era digital saat ini yang memberikan dampak positif kepada para pelajar seperti menjadi pemicu motivasi dalam belajar sehingga mereka memiliki keterampilan belajar yang sangat beragam dan inovatif. Saat ini, keterampilan dalam menggunakan teknologi digital sangat di perlukan seperti dapat membantu dengan cepat seseorang ketika memperoleh informasi dan dapat meningkatkan *life skills* sebagai modal

kerja dan Pendidikan dengan mudah dan mengembangkan bahan pelajaran. (Paramika, 2022)

Dengan menggunakan aplikasi pembelajaran dapat memudahkan pelajar serta menjadikannya proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan bervariasi. Perkembangan teknologi di dunia Pendidikan memiliki peran yang penting, seperti adanya lingkungan belajar dan bahan aja yang sudah sangat mudah di dapatkan di internet dan Aplikasi pembelajaran memberikan banyak dampak positif terhadap pembelajaran, yang mendukung proses pembelajaran. (Arifiya, 2020)

Tidak sedikit para pelajar ketika tidak memahami pelajaran di kelas atau bahkan di universitas, mereka akan mempelajari lebih lanjut ketika sudah selesai jam pelajaran. Maka bimbingan belajar atau di singkat 'Bimbel' sudah tidak asing lagi di kalangan pelajar, bahkan di era teknologi yang serba digital ini para pelajar lebih memilih belajar melalui aplikasi pembelajaran daripada harus mengikuti bimbingan belajar secara offline (Mudhita, 2021)

Seiring dengan berubahnya gaya hidup di masyarakat, para startup hadir dengan mencari peluang. Startup adalah perusahaan yang berinovasi dalam teknologi digital seiring dengan berkembangnya zaman, teknologi sebagai keunggulannya di era sekarang. Para startup memberikan hasil profit seperti memberikan solusi atas permasalahan yang dialami di tengah masyarakat. Para startup juga mempermudah para penjual dan pelayanan jasa dalam menjual dan memasarkan barang dan jasa milik mereka. (Karina, 2022)



Gambar 1. 4
Negara dengan startup terbanyak

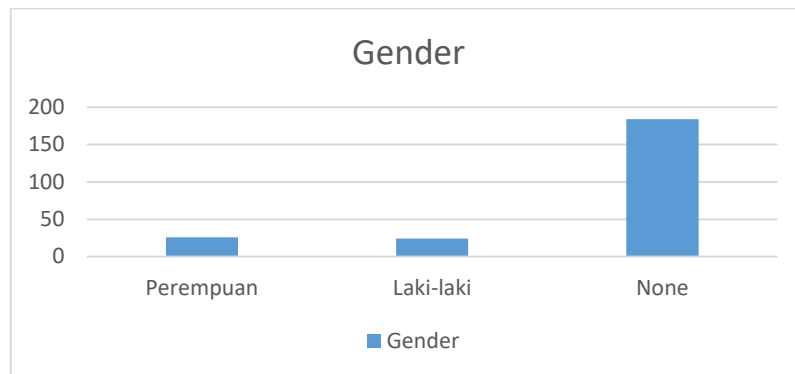
Sumber : goodstats.id, 2023

Dari data di atas dapat dilihat Indonesia menduduki urutan ke enam dengan jumlah *startup* 2502, pada urutan pertama negara penghasil *startup* terbanyak pertama adalah Amerika Serikat dengan jumlah *startup* 77.384 dan selanjutnya adalah India dengan jumlah *startup* 17.140 dan pada urutan ketiga adalah Inggris dengan jumlah *startup* 7019 lalu urutan ke empat ada Kanada dengan jumlah *startup* 3900 dan urutan ke lima ada Australia dengan jumlah *startup* 2892.

StartUp Scholarship Hunters atau biasa dikenal dengan *startup* Schoters merupakan salah satu *startup* yang bergerak pada bidang pendidikan yang berdiri pada tahun 2018. Schoters membuat beberapa layanan yang ditawarkan, mulai dari bimbingan belajar Bahasa, tes bahasa asing, penerjemah, dan konsultasi studi tentunya semua layanan itu berbasis online dan melalui sebuah aplikasi. Lalu pada tahun 2022 schoters bergabung dengan ruang guru, dan menurut data dari ruang guru terdapat 38 juta pengguna terdaftar dan diakses hingga 200 juta kali perbulan.

Hai Mentor adalah salah satu *startup Information and Technology (IT)* yang berdiri pada pertengahan 2021 dan bergerak dibidang *Edu-Tech*. Hai Mentor memiliki produk aplikasi konsultasi yang bernama Hai Mentor, aplikasi ini mulai diluncurkan dan dapat digunakan sejak pertengahan tahun 2022. Aplikasi Hai Mentor adalah aplikasi digital edukasi melalui chat interaktif bersama mentor atau

para ahli dibidangnya. Hai Mentor tersedia di berbagai bidang minat seperti bidang akademik, Teknologi, Bisnis, kesehatan, karir, dan lain-lain.



Gambar 1. 5
Data pengunjung Hai Mentor

Sumber : Data perusahaan, 2023

Dari data diatas dapat dilihat aplikasi Hai Mentor memiliki 234 pengguna yang dimana 26 penggunanya berjenis kelamin perempuan, 24 berjenis kelamin laki-laki, dan 184 orang tidak ingin menyebutkan jenis kelamin.

Hai Mentor sendiri memiliki tujuan yaitu, menjadikan solusi dalam akses pembelajaran bagi para pelajar dan semua kalangan masyarakat, dan menjadikan *platform* mengajar online dua arah, membantu mengembangkan *personal branding* bagi para siswa maupun mahasiswa yang ingin belajar.

Saat ini Hai Mentor menerapkan strategi pemasaran merek dengan melakukan promosi melalui Instagram. Tetapi, *startup* Hai Mentor dari awal hingga saat ini belum melakukan *situation analysis* terhadap Instagram dan tidak memiliki jadwal dalam mengupload konten, hanya dibatasi dalam seminggu tiga kali postingan dan satu kali *instastory*. Strategi *marketing* Hai Mentor masih belum mendalami taktik dan analisis terhadap konten seperti memperhatikan *reach* pada postingan konten instagram dan tidak rutin mengontrol hasil konten yang dibuat.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka penelitian tugas akhir ini memerlukan adanya perancangan strategi digital marketing instagram untuk startup Hai Mentor. Strategi *digital marketing* yang dipilih untuk menyelesaikan permasalahan yang ada karena Hai Mentor sendiri sudah mengetahui pemasaran di media social tetapi kurang memiliki pengetahuan startegi *digital marketing*. Maka

peneliti akan memilih metode SOSTAC sebagai salah satu strategi digital marketing karena metode ini sudah banyak digunakan dan dianggap paling kuat untuk strategi pemasaran. Untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh Start Up Hai Mentor, saya menawarkan solusi yang dapat meningkatkan strategi pemasaran Start Up Hai Mentor. Diharapkan melalui solusi tersebut akan membawa dampak besar bagi perancangan strategi pemasaran yang dihadapi oleh Hai Mentor.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di uraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian tugass akhir ini adalah bagaimana merancang strategi *digital marketing* melalui instagram dengan metode SOSTAC guna meningkatkan pemasaran pada *startup* Hai Mentor.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari peneltian ini yaitu sebagai berikut:

Merancang Langkah-langkah dari strategi digital marketing untuk meningkatkan pengguna pada aplikasi Hai Mentor dengan metode SOSTAC yang dilakukan untuk meningkatkan *brand awareness* pengguna sehingga berdampak positif yang dengan bertambahnya pengguna pada aplikasi Hai Mentor.

1.5. Kegunaan Penelitian

Adapun manfaat dilakukannya bagi penelitian ini bagi berbagai pihak adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis

Penulis dapat menambah ilmu dan wawasan bagi penulis, serta dapat mengaplikasikan teori-teori yang telah dikemukakan penulis juga dapat belajar menganalisis permasalahan disuatu Start Up dan dikorelasikan dengan teori yang sudah dipelajari selama proses pembelajaran.

2. Bagi *StartUp*

Penelitian ini dapat bermanfaat dan menjadi masukan untuk Start Up mengetahui apa saja strategi marketing Start Up Hai Mentor.

3. Bagi peneliti lain

Penelitian ini tentunya diharapkan menjadi referensi bagi pembaca yang ingin menganalisa permasalahan di Start Up terkait strategi marketing Start Up Hai Mentor. Selain itu, juga bermanfaat sebagai acuan bagi mahasiswa yang melakukan penelitian *startup* khususnya di daerah Bandung, Jawa Barat.

1.6. Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari 2023 – Juli 2023
2. Objek dari penelitian ini adalah Start Up Hai Mentor
3. Ruang lingkup dari penelitian ini hanya meliputi strategi *marketing* dengan metode SOSTAC pada *StartUp* Hai Mentor
4. Penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif

1.7. Sistematika Penulisan Laporan

Adapun sistematika penulisan laporan proyek akhir pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab I Pendahuluan merupakan gambaran umum dari objek penelitian, berupa latar belakang, tujuan penelitian, manfaat penelitian, Batasan penelitian, dan sistematika penelitian.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II Tinjauan Pustaka berisi teori-teori yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Teori yang dibahas pada penelitian ini yaitu: penelitian terdahulu, kerangka penelitian, serta hipotesis penelitian.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab III Metode Penelitian ini membahas mengenai pendekatan, metode dan Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisa data yang dapat menjawab atau menjelaskan masalah dalam penelitian.

4. BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab IV Hasil Penelitian ini berisi hasil penelitian yang diuraikan secara sistematis menggunakan metode yang telah ditetapkan, serta membahas kesesuaian antara teori dengan hasil penelitian untuk menjawab masalah yang ada dalam penelitian.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V Kesimpulan dan Saran ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan disertai rekomendasi dalam bentuk saran-saran yang relevan dari penulis terhadap perusahaan yang dijadikan sebagai objek penelitian.