

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menghadapi era revolusi industri 4.0 yang cepat dan dinamis, kita sebagai individu diharapkan dapat mengikuti dan mampu berkembang seiring perubahan yang terjadi di sekitar maupun dalam skala global. Menurut artikel yang dilansir di halaman *web* Binus, ide pembaruan seperti *Internet of Things* (IoT) merupakan hal yang sangat mendominasi di dalam era revolusi industri 4.0. (Baenanda, 2019). Penggunaan teknologi melalui akses internet membuat semua orang dapat melakukan dan mengetahui berbagai hal, seperti berbelanja *online*, bersosial media, membaca berita, menambah wawasan serta edukasi, hingga belajar *online*. Teknologi dan internet saling dipengaruhi dan mempengaruhi satu sama lain, berdasarkan data dari *We Are Social* (Gambar I.1) terdapat sekitar 175,2 juta pengguna internet di Indonesia yang berarti sudah mencapai 64% dari total jumlah masyarakat Indonesia telah menggunakan internet. (*We Are Social*, 2020).



Gambar I.1
Data Pengguna Internet di Indonesia

Sumber: <https://inet.detik.com/cyberlife/d-4907674/riset-ada-1752-juta-pengguna-internet-di-indonesia>

Berangkat dari konsep era revolusi industri 4.0 telah banyak melahirkan perusahaan baru (*startup*), khususnya pada sektor teknologi yang berbasis internet. Kurang lebih sekitar 2.047 perusahaan baru (*startup*) telah berjalan di Indonesia berdasarkan data dari *Startup Ranking* (Gambar I.2). (Putra, 2019)



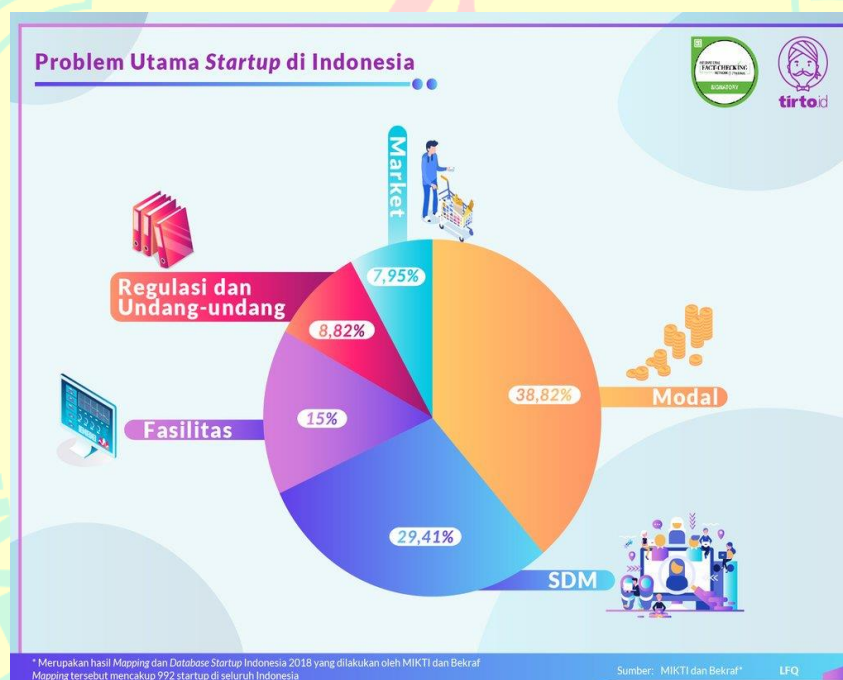
Gambar I.2

Indonesia Negara Produsen Startup

Sumber: <https://www.pkpberdikari.id/infografis/indonesia-produsen-start-up-nomor-5-di-dunia/>

Bersama jumlah tersebut menjadikan Indonesia sebagai negara yang paling banyak melahirkan *startup*, berada pada posisi nomor dua di kawasan Asia. Momen ini sukses digunakan oleh pemerintah dengan terus mendukung perkembangan *startup* guna meningkatkan nilai perekonomian. Berbagai macam bidang usaha *startup* yang dimiliki oleh Indonesia, seperti *e-commerce*, pembayaran, *travel*, kesehatan, edukasi dan masih banyak

lainnya. Namun dengan jumlah yang cukup besar dan beragam jenisnya, tidak menutup kemungkinan bahwa terdapat masalah yang cukup serius di dalamnya. Dilansir dari laman *Tirto.id* (Gambar I.3) mulai dari modal hingga SDM kerap menjadi suatu masalah yang mendasar dari bermunculannya para *startup*, 80 persen dari 100 persen biasanya mengalami kegagalan dalam perjalanan usahanya. (Kurniawan, 2019)



Gambar I.3
Masalah Startup di Indonesia

Sumber: <https://tirto.id/startup-banyak-kumpul-di-jawa-52-persen-ada-di-jabodetabek-djQh>

Salah satu yang sedang hangat juga diperbincangkan saat ini adalah bidang pendidikan dan edukasi yang role model nya sangat dinamis. Menurut Rosenberg (2001: 8) proses pembelajaran dapat mengalami perubahan dikarenakan adanya teknologi informasi dan komunikasi yang























terus berkembang, diantaranya; dari ruang kelas ke di mana dan kapan saja, dari kertas ke “*online*” atau daring, dari fasilitas melalui fisik ke jaringan kerja. Menurut data yang dilansir oleh *Startup Ranking* (Gambar I.4) dari 100 jumlah *startup* yang ada, berikut deretan yang terbaik di Indonesia.

Top - Indonesia

CUSTOMIZE YOUR SEARCH WITH SR PRO

Indonesia

-- Select State --

Rank	Startup	SR Score	Description	Country Rank
28	 Bukalapak	85,697 =	Situs Jual Beli Online Mudah Dan Terpercaya - Bukalapak - Place of selling / buying the most com ...	 1
49	 Bilibli	84,896 =	AppReal Double Deals Desktop - Online retailer. Anywhere, Anytime Shopping. Bl ...	 2
51	 Traveloka	84,809 =	Tiket Pesawat Murah - Traveloka.com is an Indonesian flight booking webs ...	 3
77	 Ruangguru	84,035 =	Ruangguru adalah sebuah website yang menghubungkan calon murid dengan calon guru untuk belajar di bidang apapun - Ruangguru is an online matchmaking platform for st ...	 4
89	 Zenius Education	83,745 ^	Zenius provides comprehensive self-learning materials for K12 students across Indonesia. - Zenius Education is a leading education technology ...	 5
90	 Mojok.co	83,737 =	Tempat mojak - Mojok.co is selow media that embodies the writings ...	 6
163	 Alodokter.com	82,435 =	Alodokter.com plans to be the number 1 healthcare website in Indonesia. We aim to bring medical know ...	 7
187	 Gilabola.com	82,032 =	Most popular soccer community In Indonesia - Gilabola.com is the most popular soccer community ...	 8
209	 Uzone Indonesia	81,870 =	Uzone Indonesia - Entertainment portal for you : movie, tv, radio, apps, books, news, music, news upd ...	 9
240	 DokterSehat	81,581 =	DokterSehat is the biggest independent online health portal in Indonesia. We aim to reform healthcare in Indonesia through medical tech. - DokterSehat aims to educate and improve healthcare ...	 10
301	 Blanja.com	80,607 v	Situs Belanja Online Murah, Aman, Terpercaya - Toko online shopping / store terpercaya lengkap de ...	 11

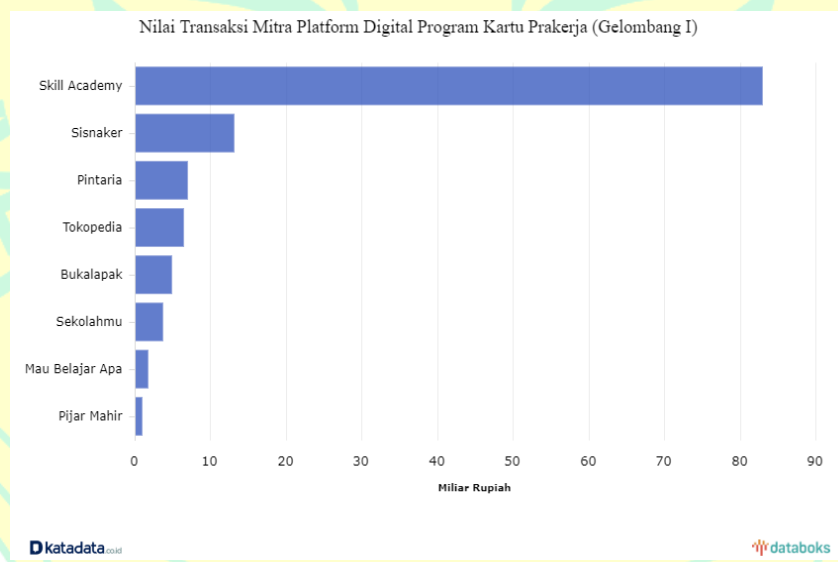
Gambar I.4

Startup Terbaik di Indonesia

Sumber: <https://www.startupranking.com/top/indonesia>

e-commerce, *travel*, pendidikan dan edukasi memasuki urutan lima teratas dari deretan *startup* yang terbaik. Ruangguru menduduki posisi keempat untuk di Indonesia terpaut satu peringkat di atas *Zenius Education*, yang mana Ruangguru memiliki skor *SR* (*Startup Ranking*) lebih unggul

(84,035) dari skor *SR Zenius Education* (83,745). Bagaimana tidak, pada akhir tahun 2019 *startup* Ruangguru mendapatkan pendanaan dari modal ventura asal negeri “paman sam” yakni *General Atlantic* dan *CGV Capital* senilai Rp 2,1 triliun. Iman Usman mengatakan bahwa dana tersebut akan digunakan untuk mengembangkan SDM, teknologi, dan ekspansi. (Katadata, 2020). Lalu Ruangguru mulai berinovasi dan menaungi aplikasi yang bernama *Skill Academy*, layanan yang hadir untuk mejadi sebuah solusi meningkatkan kualitas SDM. Berikut berita yang dilansir oleh *databoks*. (*databoks*, 2020) *Skill Academy* sebagai afiliasi Ruangguru berhasil menyumbang nilai transaksi yang cukup besar dari program kartu pra kerja, jumlahnya mencapai hingga 83 miliar. (Gambar I.5)



Gambar I.5

Nilai Transaksi *Startup*

Sumber: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/05/02/skill-academy-kantongi-rp-83-miliar-dari-program-kartu-prakerja#>

Bagi sebagian orang, memiliki kemampuan atau *softskill* maupun *hardskill* lebih merupakan sebuah kebutuhan tersendiri. Didukung oleh teori dari hierarki kebutuhan Maslow yang terkait dengan topik kualitas SDM yaitu kebutuhan harga diri dan kebutuhan aktualisasi diri. Kebutuhan harga diri adalah kebutuhan harga diri, perlunya pengakuan dari orang lain atas prestasi. Lalu kebutuhan aktualisasi diri sendiri adalah kebutuhan individu untuk mengembangkan diri dan mampu jadi lebih baik (Andjarwati, 2015).

Jogiyanto (dalam Dewi & Warmika, 2016) mengatakan bahwa pemakaian suatu teknologi dipercayai dapat meningkatkan performa pekerjaannya merupakan dasar pemikiran dari persepsi manfaat. Dengan adanya beragam pilihan kategori kelas yang ditawarkan oleh *Skill Academy* diharapkan dapat memberikan manfaat dan membantu meningkatkan kualitas SDM di Indonesia. Namun tidak berarti dalam implementasi layanan *Skill Academy* tidak memiliki kendala terkait dengan kesiapan masyarakat dalam menghadapi era revolusi industri 4.0, seperti kepercayaan dan keyakinan masyarakat bahwa penggunaan layanan tersebut tidak dapat memberikan manfaat lebih. Hal itu menjadikan sebuah masalah di mana akan mempengaruhi minat penggunaan masyarakat, namun berdasarkan penelitian sebelumnya bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan (Wibowo et al., 2015). Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Persepsi Manfaat Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi *Skill academy* by *Ruangguru* (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti ingin fokus pada permasalahan yang dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran umum tentang Persepsi Manfaat?
2. Bagaimana gambaran umum tentang Minat Menggunakan?
3. Apakah Persepsi manfaat berpengaruh positif dan secara signifikan terhadap Minat Menggunakan layanan *Skill Academy by Ruangguru*?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan penelitian:
 - a. Untuk mengetahui gambaran umum tentang Persepsi Manfaat
 - b. Untuk mengetahui gambaran umum tentang Minat Menggunakan
 - c. Untuk menguji serta mengetahui ada atau tidak nya pengaruh positif dan secara signifikan Persepsi Manfaat terhadap Minat Menggunakan *Skill Academy by Ruangguru*.
2. Manfaat penelitian:
 - a. Bagi peneliti
Dapat mengaplikasikan materi pembelajaran ke dalam masalah-masalah yang terjadi di dunia nyata.
 - b. Bagi fakultas ekonomi
 - 1) Untuk memperluas dan meningkatkan kurikulum yang lebih sesuai untuk pembelajaran.
 - 2) Sebagai tambahan rujukan untuk pengembangan ilmu.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan mampu melakukan penelitian dengan variabel bebas yang berbeda atau menambahkan faktor lainnya yang dapat mempengaruhi minat penggunaan.



