

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bangsa Indonesia berusaha memaksimalkan potensinya agar dapat unggul dalam segala kontes internasional di zaman yang terus menerima kemajuan teknologi ini. Membangun Sumber Daya Manusia (SDM), khususnya pendidikan, yang dalam penyelenggaraannya tidak perlu menggunakan teknik-teknik konvensional tetapi membutuhkan keterampilan yang unggul agar output pendidikan sesuai dengan produk pasar yang dituju, dapat diupayakan dalam rangka peningkatan daya saing di segala bidang. lingkup kehidupan rakyat. baik nasional maupun global.

Menurut Wulandari (2022) Pendidikan merupakan salah satu tolak ukur kualitas manusia, dimana semakin tinggi pendidikan yang diperoleh seseorang maka semakin baik pula kualitas orang tersebut. Akibatnya, pendidikan sangat penting tidak hanya untuk pembangunan suatu negara, tetapi juga untuk kelangsungan hidup rakyatnya dalam menghadapi pasar bebas yang semakin kompetitif. Tenaga kerja yang tidak hanya berpengalaman secara teoritis tetapi juga cerdas secara teknologi dan dengan keterampilan khusus dapat dikembangkan melalui pendidikan.

Melihat perkembangan teknologi digital yang terus meningkat, membuat para pelaku bisnis harus ikut menerapkan teknologi digital di perusahaannya agar

dapat bersaing dengan pebisnis lainnya. Untuk itu, tidak bisa kita pungkiri saat ini sangat banyak kita temui perusahaan yang bergerak dibidang teknologi digital. Sehingga di masa sekarang dan perkiraan di masa yang akan datang membuat para pebisnis membutuhkan banyak sekali sumber daya manusia terkhusus di bidang teknologi digital.

Menteri Komunikasi dan Informatika mengatakan bahwa Indonesia membutuhkan 9 juta keterampilan digital dalam 15 tahun, yang mencapai rata-rata 600.000 per tahun. Dalam skenario ini, mungkin didukung dengan mendidik dan melatih lebih banyak orang untuk bekerja dalam peran terkait SDM (Sasongko, 2021).

Berkaitan dengan hal bisnis, teknologi digital, dan sumber daya manusia, penulis berpikir untuk membahas mengenai tiga hal tersebut. Dengan berbagai sumber informasi sebelumnya, penulis mendapati bahwa Lembaga Pendidikan nonformal berbasis teknologi digital merupakan sebuah bisnis yang menjanjikan yang bertujuan meningkatkan sumber daya manusia. Oleh karena itu, Pendidikan berbasis teknologi digital saat ini banyak digeluti oleh para pebisnis.

Pendidikan berbasis teknologi digital diberikan kepada orang-orang yang tertarik akan hal teknologi digital. Dengan adanya Pendidikan berbasis teknologi digital diharapkan akan melahirkan banyak orang-orang ahli dalam bidang teknologi digital. Sehingga kemajuan era digital saat ini seimbang dengan kualitas sumber daya manusianya. Sayangnya ketertarikan masyarakat Indonesia dengan pendidikan teknologi digital saat ini masih sedikit. Dilihat dari pekerjaan di bidang teknologi digital yang banyak diisi oleh laki-laki.

Salah satu kota di Indonesia, Batam, aktif mendorong pertumbuhan ekonomi digital melalui pembentukan Kawasan Ekonomi Khusus (KEK) Nongsa Digital Park (NDP) di Kecamatan Nongsa kota tersebut. Menurut situs resmi Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian Republik Indonesia (2022), KEK NDP memiliki total tujuan investasi sebesar Rp39,9 triliun, dengan target penyerapan tenaga kerja sebanyak 16.500 orang pada tahun 2040, berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 68 Tahun 2021.

Salah satu bentuk dukungan, pada tahun 2021 terbentuk Infinite Learning (IL). *Infinite Learning* merupakan sebuah Lembaga Pendidikan non formal yang berbasis teknologi digital. Dalam perkembangannya, kini *Infinite Learning* sudah menjalin kerja sama dengan beberapa *company* seperti Kampus Merdeka, *Apple Developer Academy*, *Epic Games (Unreal Engine)*, *RMIT University* dan *Amazon Web Service (AWS)*. Dan telah mampu memberikan berbagai jenis program seperti: *UI/UX Design*, *web development* dan *mobile application programming* dan *Professional Skills* dan masih banyak program belajar lainnya terkait teknologi digital. Jenis program tersebut sedang banyak dibutuhkan oleh market. Sehingga diharapkan lulusan dari *Infinite Learning* ini mampu menerapkan ilmu yang didapat pada dunia kerja.

Adapun visi dari *Infinite Learning* ialah “Menjadi penyedia solusi terdepan di sektor teknologi, riset dan pengembangan, serta inovasi melalui pelatihan dan pendidikan untuk meningkatkan jumlah talenta digital yang kreatif dan inovatif yang bisa mandiri dan sekaligus bisa diterima oleh industri di Indonesia dan Dunia”. Dan misi yang dipaparkan sebagai berikut:

1. Bekerja sama dengan seluruh instansi pemerintah, badan riset nasional, lembaga pendidikan / pelatihan baik dalam dan luar negeri untuk membuat standar kurikulum, kerjasama riset dan pengembangan, serta inovasi dan pendanaan.
2. Merekrut guru, mentor, pelatih dan peneliti yang memenuhi standar kriteria industri.
3. Melatih secara berkala guru, mentor, pelatih dan peneliti untuk terus memenuhi kebutuhan perkembangan teknologi di masa yang akan datang.
4. Merekrut calon-calon peserta pelatihan dan pendidikan dari seluruh Indonesia.
5. Bekerja sama dengan semua industri berbasis digital baik di Indonesia dan di luar negeri untuk penyerapan talenta digital Indonesia.

































Tabel 1.1
Data Perusahaan Yang Menjadi Pesaing IL Pada Project Kampus Merdeka

No	Nama Mitra	Bidang Usaha
1	PT Educa Sisfomedia Indonesia	Teknologi
2	PT Panji Edukasi Nusantara	Teknologi
3	PT Revolusi Cita Edukasi	Teknologi
4	PT <i>Impactbyte</i> Teknologi Edukasi	Teknologi
5	PT Maribelajar Indonesia Cerdas	Konsultan Teknologi dan Informasi
6	PT Zona Edukasi Nusantara	Teknologi Pendidikan

Sumber: Olahan data peneliti, 2023

Table 1.1 adalah data 6 perusahaan yang ada di Indonesia dan bergabung menjadi mitra pendidikan pada kampus merdeka, 6 perusahaan tersebut berbasis dibidang yang sama dengan *Infinite Learning*. Hal ini menjelaskan bahwa dalam dunia bisnis *Infinite Learning* mengalami persaingan, seperti pada project Kampus

merdeka banyak berbagai perusahaan yang juga bergerak dibidang teknologi menawarkan jasa yang sama kepada target konsumen. Seperti pada PT *Impactbyte* Teknologi Edukasi yang biasa lebih dikenal dengan Skilvul dimana salah satu program yang ditawarkan oleh skilvul sama dengan program belajar yang di tawarkan *Infinite Learning* yaitu program *web development*.

Rank	Startup	SR Score	Description	Country Rank
27	 Ilmu Gadget Store	83,497 =	Melayani berbagai macam Merk Smartphone, Voucher, OS Dekstop, Aksesoris, dan lain lain.	 1
28	 Ruangguru	83,486 =	Ruangguru adalah sebuah website yang menghubungkan calon murid dengan calon guru untuk belajar di bidang apapun - Ruangguru is an online matchmaking platform for st ...	 2
74	 Uzone Indonesia	81,530 =	Informasi Teknologi Terkini - Uzone.id is an online media portal that focuses on ...	 3
76	 Alodokter.com	81,377 =	Alodokter.com plans to be the number 1 healthcare website in Indonesia. We aim to bring medical know ...	 4
151	 Jurnal	78,860 =	#1 Simple Online Accounting Software - Jurnal adalah layanan software pembukuan online ya ...	 5
162	 Mamikos	78,509 =	Aplikasi Pencari Info Kost - Mamikos is Hunter Application Kost In Yogyakarta. ...	 6
163	 Jakarta Notebook	78,488 =	Jakarta Notebook - Most Wanted Super E-Store. JakartaNotebook.com merupakan salah satu perusahaan O ...	 7
171	 NiagaHoster	78,197 ^	Niagahoster is an information technology company located in Yogyakarta. - Layanan hosting murah dengan bandwidth unlimited. ...	 8
180	 Mojok.co	77,876 =	Tempat mojak - Mojok.co is selow media that embodies the writings ...	 9
193	 Neliti	77,587 =	The Think Tank Repository - Neliti is a research repository that helps researc ...	 10
213	 Pricebook	77,205 =	Pricebook is a website that enables businesses to offer services in a way that consumers can compare prices before making decisions. - Pricebook - Gadget price comparison service. Temu ...	 11
248	 Dewaweb	76,533 =	1st Cloud Hosting Indonesia Certified by ISO 27001 - Dewaweb is the leading brand for SSD cloud hosting ...	 12
252	 SehatQ	76,470 =	Tips dan Informasi kesehatan - SehatQ is a website that contains health informati ...	 13
257	 Itemku	76,364 ^	Itemku is an online marketplace for game-related digital products. - Itemku - Online game item and game money trading m ...	 14
258	 Gamebrott	76,346 =	Gamebrott is a online media company located in Yogyakarta. - Gamebrott is an online media focused in video gami ...	 15
273	 Justika.com	76,061 =	Legal professionals marketplace - Justika.com is an open marketplace specifically fo ...	 16

Gambar 1.1
Startup Education Ranging to Indonesia

Gambar 1.1 merupakan data startup yang bergerak dibidang edukasi diambil dari *startupranking.com*. ini menjelaskan bahwa Tidak hanya dari kalangan sesama Lembaga pendidikan nonformal saja, tetapi juga dari pebisnis *startup*. *Startup* merupakan sebuah bisnis yang didirikan oleh satu atau lebih pengusaha yang berfokus dalam pengembangan produk atau berupa layananan yang diyakini para pendirinya untuk memenuhi permintaan pasar, seampai mereka berusaha membuat bisnis mereka menjadi yang tak tergantikan untuk pelanggan (Sekarningrum, 2022). Saat ini pendidikan dimanfaatkan juga oleh *startup* sebagai bisnis. Terkhusus mengenai *education technology*, yang sama-sama menawarkan pendidikan dibidang teknologi digital. Berikut daftar *startup education* yang ada di Indonesia:

Di latar belakang adanya persaingan yang ketat dan tidak hanya dari kalangan Lembaga pendidikan, peneliti ingin melihat bagaimana posisi persaingan pada *infinite learning* dengan para pesaingnya karena peneliti melihat maraknya pesaing dalam bisnis Pendidikan nonformal berbasis teknologi digital yang mengharuskan para pebisnis mampu bersaing guna mengembangkan bisnisnya. Berdasar pemikiran tersebut, menarik bagi peneliti untuk mengkaji lebih jauh mengenai “Strategi pengembangan bisnis Lembaga Pendidikan berbasis teknologi digital pada *Infinite Learning*”.

1.2 Identifikasi Masalah

Ditinjau dari uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah yakni banyaknya persaingan dalam dunia bisnis terkhusus pada persaingan bisnis Lembaga pendidikan nonformal berbasis Teknologi digital, dan masih terbatasnya pengetahuan empiris mengenai bisnis di

bidang Pendidikan di Indonesia. Melalui *Infinite Learning*, penulis mengkaji lebih jauh mengenai “Strategi pengembangan bisnis Lembaga Pendidikan berbasis teknologi digital”.

1.3 Rumusan Masalah

Sehubungan dengan pembahasan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dirinci secara rinci, yaitu:

1. Bagaimana faktor internal dan faktor eksternal pada *Infinite Learning* dalam pengembangan bisnis Lembaga pendidikan berbasis teknologi digital?
2. Bagaimana strategi pengembangan Bisnis Lembaga pendidikan berbasis teknologi digital pada *Infinite learning*?

1.4 Batasan Masalah

Sesuai dengan definisi masalah, penelitian ini harus membatasi masalah untuk hanya mencakup topik-topik berikut untuk memberikan temuan yang lebih fokus dan mendalam pada subjek:

1. faktor internal dan faktor eksternal pada *Infinite Learning* dalam pengembangan bisnis Lembaga pendidikan berbasis teknologi digital.
2. Strategi pengembangan Bisnis Lembaga pendidikan berbasis teknologi digital pada *Infinite Learning*.

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan tantangan yang telah diidentifikasi, tujuan penelitian berikut akan dibahas:

1. Untuk memastikan faktor internal dan faktor eksternal pada *Infinite Learning* dalam pengembangan bisnis Lembaga pendidikan berbasis teknologi digital.

2. Untuk mengetahui strategi pengembangan bisnis Lembaga pendidikan berbasis teknologi digital pada *Infnite Learning*.

1.6 Manfaat Penelitian

Secara teoritis dan praktis, penelitian ini bermanfaat. Berikut ini adalah justifikasinya:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hal tersebut dapat dimanfaatkan dalam penelitian ini untuk memperdalam dan memperluas pemahaman manajemen bisnis dan kewirausahaan, khususnya terkait dengan permasalahan strategi pertumbuhan bisnis lembaga pendidikan berbasis teknologi digital.
- b. Penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat sebagai sumber pengetahuan dan referensi bagi mahasiswa dan mereka yang melakukan penelitian ekonomi.

2. Manfaat praktis

- a. Penulis mendapatkan keuntungan dari penelitian ini karena meningkatkan keahlian mereka dan memberi mereka banyak pengalaman melakukan penelitian tentang strategi perusahaan.
- b. Bagi Fakultas Ekonomi Universitas Maritim Raja Ali Haji, yaitu sebagai referensi sehingga menjadi penambah wawasan dan membantu penelitian selanjutnya.
- c. Bagi perusahaan yang bersangkutan, yaitu diharapkan memberikan informasi terkait kebutuhan target pasar, maka perusahaan yang diteliti

dapat mengetahui dan meningkatkan apa saja yang harus dikembangkan oleh perusahaan untuk masa yang akan mendatang.

- d. Penelitian ini juga bisa di pergunakan sebagai tolak ukur bagi pelaku bisnis dalam menjalankan strategi bisnis dalam perusahaannya mengingat strategi pengembangan bisnis sangat berpengaruh dalam mengembangkan perusahaannya.
- e. Merupakan salah satu kriteria untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Maritim Raja Ali Haji.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pembaca dalam memahami tulisan dalam penelitian ini, maka ditawarkan sistematika penulisan ini. Setiap bab dapat dicirikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan, dan batasan, serta tujuan dan manfaat penelitian, semuanya tercakup dalam bab pertama.

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

Bab dua berisi kajian pustaka yang menguraikan penjelasan mengenai teori yang digunakan pada penelitian ini yang berisikan pengertian Manajemen, teori *Resource Based View*

(RBV), Teori *Poters Five Forces* dan Teori SWOT, dilanjutkan dengan *review* penelitian relevan, dan kerangka pemikiran.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ketiga meliputi tujuan dan ruang lingkup penelitian, metodologi penelitian, metode pengumpulan dan analisis data, informan, dan sumber data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Uraian tentang unit analisis/observasi dan penjelasan tentang temuan penelitian disajikan pada bab keempat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Peneliti akan memberikan temuan dan rekomendasi dari penelitian pada bab kelima.

