

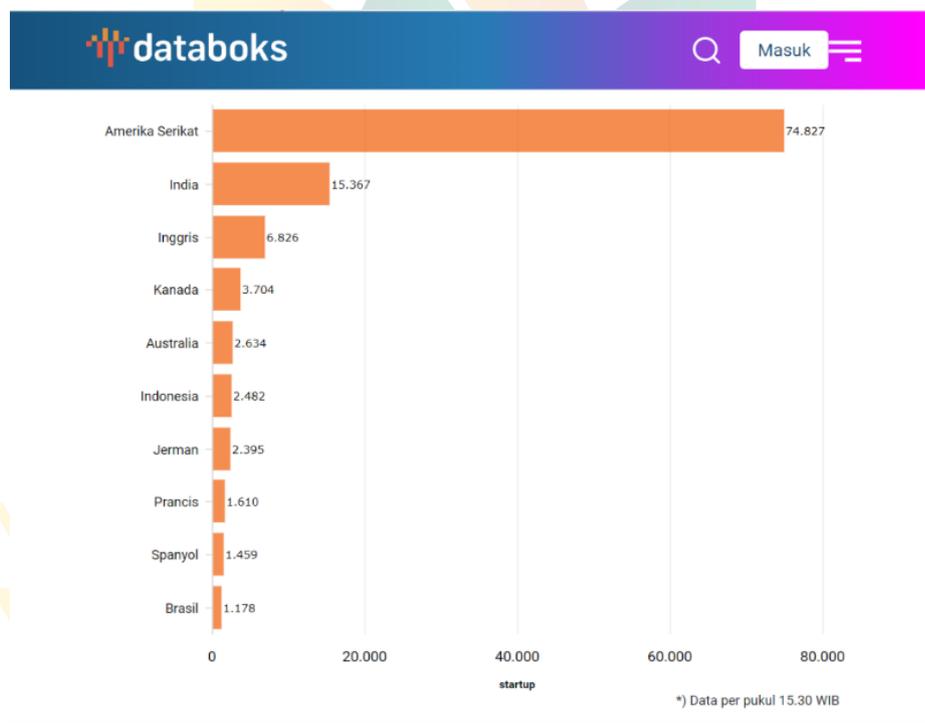
# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital begitu pesat, sehingga terjadinya perubahan yang besar dalam kehidupan, ditambah kisah suksesnya startup digital global seperti Facebook, Google, Twitter dan lainnya telah menginspirasi banyak anak muda untuk mendirikan perusahaan rintisan yang disebut startup guna menyelesaikan permasalahan yang ada disekitarnya. Hal ini terjadi pula di Indonesia yang industri teknologinya masih tergolong baru (Judijanto et al., 2024).

Perkembangan Startup di Indonesia sungguh di luar dugaan, apalagi pasca pandemi saat ini Indonesia masuk dalam jajaran negara dengan jumlah startup terbanyak di dunia. Menurut data Startup Ranking per 14 Juni 2023, terdapat 2.482 startup di Tanah Air. Jumlah tersebut menempatkan Indonesia berada di peringkat keenam dunia, mengalahkan Jerman dan Prancis (Annur, 2023). Berikut paparan data dengan gambar dibawah ini:



Gambar 1. 1 Data Ranking Startup 2023

Hal ini menunjukkan bahwa penduduk Indonesia begitu peka dengan kemajuan zaman dan dapat berinovasi dalam berbagai hal terutama dalam bidang teknologi, ditambah setelah pandemi Covid-19 melanda Indonesia selama kurang lebih 3 tahun menjadikan Indonesia harus berbenah diri termasuk dalam hal pendidikan. Selama pandemi berlangsung pembelajaran dilakukan secara virtual, maka teknologi adalah salah satu cara yang dapat dimanfaatkan untuk menyelesaikan persoalan yang terjadi selama pandemi berlangsung (Islahudin et al., 2022).

Dengan demikian seluruh elemen masyarakat terutama *stakeholder* pendidikan tak terkecuali para pemuda Indonesia mencari cara dengan menggunakan platform pembelajaran daring, ini berdampak positif bagi startup yang bergerak di sektor pendidikan. Para pemuda memanfaatkan moment ini dengan mengembangkan berbagai macam startup untuk meningkatkan dan mempertahankan kualitas pendidikan di Indonesia (Andrias, 2023).

Ada beberapa startup karya anak bangsa yang sudah bertaraf Nasional bahkan dunia serta bertujuan meningkatkan mutu pendidikan Indonesia yaitu Quipper Video, Ruang Guru, Indonesia X, Haruka Edu, Arkademy, Bahaso, Squline, Zenius, Kalase, Quintal, Meja Kita beberapa startup tersebut ada juga yang masuk ke 30 besar ranking dunia (Namira, 2019). Walaupun pandemi Covid-19 telah berlalu dan Indonesia dinyatakan aman, namun pembelajaran daring tetap menjadi primadona dan masih tetap dipakai untuk keberlangsungan pendidikan di Indonesia, metode learning blended masih diterapkan di beberapa sekolah, mulai tingkat pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi (Dwiyanto, 2020).

Diskusi mengenai gerakan 1000 startup nasional terus menjadi topik hangat di kalangan intelektual, terutama di antara para pegiat teknologi di bidang pendidikan. Pernyataan Paristiyanti Nurwardani, Sekretaris Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Riset dan Teknologi Republik Indonesia, turut memicu diskusi ini, terutama terkait dengan mata kuliah startup digital yang bersifat opsional. Sekjen Dikti menyatakan bahwa perguruan tinggi memiliki wewenang untuk menyempurnakan kurikulum mereka agar lebih sesuai dengan era digital, termasuk dengan menambahkan mata kuliah startup digital sebagai pilihan atau mata kuliah tambahan. Mata kuliah ini merupakan hasil kolaborasi antara Ditjen Dikti dan Kementerian Komunikasi dan Informasi, yang rencananya akan mulai diperkenalkan pada tahun 2022 (Rizkinaswara, 2021).

Meningkatnya kebutuhan akan teknologi dalam pendidikan telah membuka peluang baru di sektor bisnis yang sedang berkembang. Startup di bidang pendidikan memiliki peran yang tidak kalah penting dibandingkan dengan startup di sektor ekonomi bisnis, karena sumber daya manusia yang unggul berasal dari pendidikan yang berkualitas. Oleh karena itu, keberadaan industri startup di bidang pendidikan menjadi sangat penting (Hignasari, 2021).

Di masa sekarang istilah startup seingkali dikaitkan dengan bisnis di bidang teknologi, website, aplikasi, jaringan internet atau yang termasuk dalam ranah bidang tersebut. Namun tidak semua perusahaan baru yang bergerak di bidang teknologi dan informasi. Ada tiga jenis startup yang berkembang saat ini yaitu: startup game, startup edukasi dan startup perdagangan (Bakhar et al., 2023). Dalam penelitian ini akan fokus membahas tentang startup edukasi yang perusahaan

start-upnya bergerak di bidang pendidikan serta kegiatannya berkaitan dengan pembelajaran.

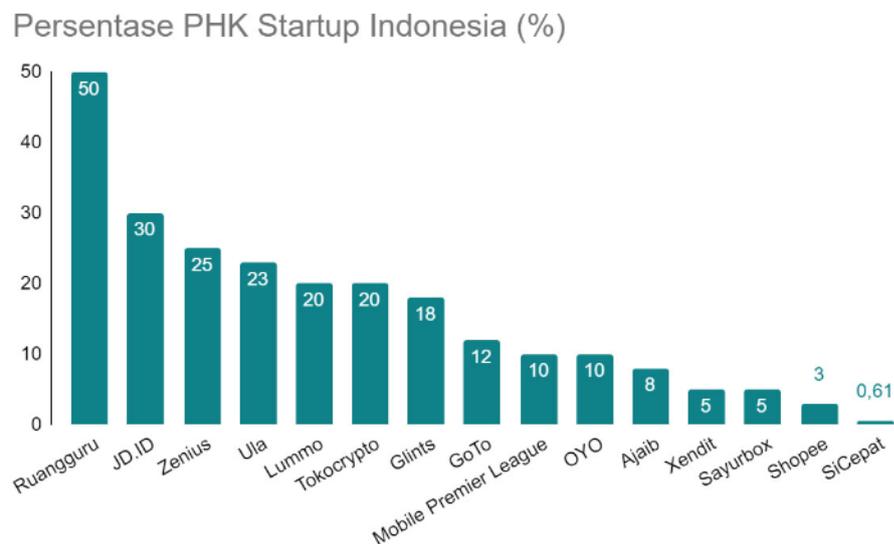
Membangun start-up bukanlah hal yang mudah, itu semua membutuhkan inovasi serta dedikasi yang sangat tinggi untuk menciptakan sebuah platform yang dapat bermanfaat untuk masyarakat umum. Dan yang lebih susah lagi yakni mempertahankan eksistensinya agar tetap digunakan oleh masyarakat (Mendrofa et al., 2022).

Pentingnya strategi serta manajemen inovasi yang matang merupakan bagian yang krusial dalam pengembangan start-up apalagi start-up di bidang pendidikan yang notabene sudah sangat banyak dan tersebar luas. Manajemen inovasi merupakan sebuah kunci kesuksesan sebuah start-up karena dengan adanya manajemen inovasi dapat menjadikan start-up bisa bernafas panjang di era perubahan kebutuhan yang begitu cepat, selera konsumen yang beragam, serta meningkatnya persaingan yang begitu ketat maka dari itu barang/jasa yang dihasilkan haruslah melalui berbagai penelitian dan observasi yang mendalam guna memenuhi kebutuhan pasar (Atma I et al., 2020).

Walaupun pandemi Covid-19 telah berlalu, tuntutan akan teknologi pada bidang pendidikan masih tetap dibutuhkan. Walaupun sekarang pembelajaran di sekolah sudah tidak daring lagi, tetapi sekolah tetap harus peka terhadap perkembangan teknologi. Sekolah dalam hal ini lembaga pendidikan dituntut harus selalu *up to date* dan eksis dalam mengembangkan teknologi informasi. Maka dari itu sekolah bisa berkolaborasi dengan start-up khususnya di bidang pendidikan untuk memenuhi akan kebutuhan hal tersebut (Siswanto, 2022).

Pasca pandemi berakhir masa kejayaan startup telah usai, banyak startup yang bangkrut dan gulung tikar karena tidak dapat bertahan disebabkan oleh faktor eksternal berupa kondisi ekonomi global yang memburuk, terlihat dari tingginya angka inflasi dan kenaikan suku bunga, sehingga membuat iklim investasi memburuk secara signifikan. Terlihat ada 19 startup yang melakukan PHK selama tahun 2022, yaitu JD.ID, Glints, Sayurbox, OYO, Ajaib, Ruangguru, Ula, GoTo, Shopee, LinkAja, Tokocrypto, TaniHub, SiCepat, Mamikos, Zenius, Xendit, Lummo, Pahamify, dan Mobile Premier League. Tiga di antaranya, yaitu LinkAja, TaniHub, dan Mamikos, belum memberikan data akurat terkait jumlah karyawan yang di-PHK. Sementara Pahamify memutuskan untuk gulung tikar dari dunia startup Indonesia pada akhir Juni 2022 (Mumtazah, 2022).

Berikut datanya disajikan dengan grafik:



Gambar 1. 2 Persentase PHK Startup Indonesia 2022

Selain faktor eksternal, penyebab bangkrutnya startup juga ada pada faktor internal berupa pengelolaan startup yang mengabaikan renstra (rencana strategis)

baik jangka pendek maupun jangka panjang, serta kurangnya inovasi sehingga ditinggalkan oleh para mitra dan member nya.

Salah satu startup yang bergerak di bidang pendidikan yaitu CV. Excellenz Edukasi Digital yang mempunyai basecamp di Kabupaten Kuningan, startup ini berhasil memanfaatkan moment pada saat pandemi Covid-19 melanda Indonesia. Excellenz Edukasi Digital dengan slogan nya "kami hadir dengan visi mencerdaskan bangsa untuk meningkatkan kualitas pendidikan" membawa startup ini sukses berkolaborasi dengan berbagai lembaga pendidikan khususnya sekolah dan organisasi di ranah pendidikan.

Excellenz edukasi digital dengan membawa brand Excellenz.id yang fokus menyediakan kegiatan pembelajaran, bimbel dan tryout UTBK SBMPTN. Selain itu Excellenz edukasi digital juga menyediakan jasa penerjemahan bahasa Indonesia-Inggris-Arab, test toefl dan toafl serta pembuatan web profil sekolah atau organisasi dan web aplikasi.

Walaupun pandemi telah selesai, excellenz edukasi digital masih tetap eksis dan dipakai menjadi mitra diberbagai sekolah mulai tingkat kabupaten maupun nasional. Ini menjadi menarik, ditengah berbagai startup yang bangkrut dan gulung tikar karena pandemi usai, excellenz edukasi digital masih bisa bertahan dan tetap dipercaya sebagai mitra sekolah atau organisasi.

Hal tersebut tidak lepas dari peranan founder dan stakeholder stratup yang memiliki strategi jangka pendek maupun jangka panjang serta selalu berinovasi, ditambah excellenz edukasi digital memiliki kru atau anggota yang solid serta

berlatar belakang pendidikan yang hebat dan berbagai macam disiplin ilmu terutama ilmu teknologi dan pendidikan.

Berdasarkan hal tersebut peneliti melihat ini sebagai hal yang patut diteliti, guna memperdalam dan mencari tahu bagaimana startup ini dapat bertahan dan tetap eksis serta dipercaya oleh para mitranya, penelitian ini sejalan dengan kurikulum dan capaian program studi manajemen pendidikan Islam. Karena nantinya akan membahas tentang bagaimana seorang manajer membangun organisasi atau lembaga yang bermanfaat bagi pendidikan. Penelitian ini akan dituangkan dalam bentuk tesis yang berjudul **"Strategi manajemen inovasi dalam perkembangan startup bidang pendidikan studi kasus pada Excellenz Edukasi Digital Kabupaten Kuningan"**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan Sumber Daya Keuangan: Startup pendidikan seringkali memiliki keterbatasan sumber daya keuangan untuk mengembangkan produk dan layanan inovatif.
2. Kesulitan dalam Merekrut Bakat: Menarik dan mempertahankan bakat yang diperlukan untuk mengembangkan solusi pendidikan inovatif dapat menjadi masalah, terutama jika persaingan untuk bakat tersebut tinggi.
3. Perubahan Peraturan dan Kebijakan Pendidikan: Peraturan dan kebijakan pendidikan yang berubah-ubah dapat menjadi hambatan besar dalam mengimplementasikan solusi inovatif dalam sistem pendidikan.

4. Kurangnya Akses ke Infrastruktur Teknologi: Di beberapa wilayah, akses terbatas ke infrastruktur teknologi, seperti internet, dapat menjadi kendala dalam menyediakan solusi pendidikan inovatif.
5. Penerimaan oleh Sekolah dan Institusi Pendidikan: Penerimaan dan adopsi oleh sekolah dan institusi pendidikan tradisional dapat menjadi tantangan, karena mereka mungkin resisten terhadap perubahan.
6. Persaingan yang Ketat: Persaingan dalam industri pendidikan sangat ketat, sehingga startup harus mengatasi persaingan sengit dalam memasarkan produk dan layanan mereka.
7. Kualitas Konten Pendidikan: Memastikan kualitas konten pendidikan inovatif menjadi tantangan, terutama ketika ada tekanan untuk mempercepat pengembangan produk.
8. Perencanaan Kurikulum yang Tidak Tepat: Keharmonisan produk pendidikan inovatif dengan kurikulum yang ada dapat menjadi masalah, terutama jika perusahaan tidak memahami kebutuhan pendidikan yang sebenarnya.
9. Masalah Privasi dan Keamanan Data: Dalam penggunaan teknologi dalam pendidikan, masalah privasi dan keamanan data menjadi sangat penting, dan pelanggaran privasi dapat merusak reputasi startup.
10. Evaluasi Dampak dan Keberlanjutan: Menilai dampak jangka panjang produk pendidikan inovatif dan memastikan keberlanjutan operasional dapat menjadi tantangan yang kompleks.

Dengan demikian mengatasi masalah-masalah ini memerlukan perencanaan strategis yang matang dan kreativitas tinggi dalam mengembangkan solusi inovatif yang relevan dalam konteks pendidikan.

### **C. Pembatasan Masalah**

Strategi dan Manajemen Inovasi adalah hal yang sangat penting bagi keberlangsungan hidup sebuah organisasi dan lembaga, apalagi bagi startup yang notabene lembaga atau perusahaan yang belum lama beroperasi. Maka dari itu agar startup terus berkembang dan senantiasa mempertahankan eksistensinya, diperlukan pengetahuan dalam hal strategi dan manajemen inovasi. Berangkat dari permasalahan tersebut, maka pada penelitian ini penulis membatasi ruang lingkup permasalahan yang hanya mencakup:

1. Strategi pengembangan Startup bidang pendidikan
2. Manajemen Inovasi pengembangan Startup bidang pendidikan
3. Implementasi Strategi dan Manajemen pengembangan Startup bidang pendidikan

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas. Maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi strategi dan manajemen inovasi dalam pengembangan startup bidang pendidikan studi kasus pada Excellenz Edukasi Digital Kabupaten Kuningan?
2. Apa faktor penghambat perkembangan startup bidang pendidikan studi kasus pada Excellenz Edukasi Digital Kabupaten Kuningan?

3. Bagaimana strategi mengatasi hambatan perkembangan startup bidang pendidikan studi kasus pada Excellenz Edukasi Digital Kabupaten Kuningan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengobservasi Implementasi Strategi dan Manajemen Inovasi dalam pengembangan startup bidang pendidikan Studi Kasus Pada Excellenz Edukasi Digital Kabupaten Kuningan.
2. Menganalisis faktor penghambat perkembangan startup bidang pendidikan studi kasus pada Excellenz Edukasi Digital Kabupaten Kuningan.
3. Merumuskan strategi dalam mengatasi hambatan perkembangan startup bidang pendidikan studi kasus pada Excellenz Edukasi Digital Kabupaten Kuningan.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan di atas, maka hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat, kontribusi dan berguna bagi penulis khususnya serta bagi pelaku pendidikan umumnya, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan teoritis, terkait pengetahuan tentang startegi pengembangan stratup, menambah pengetahuan mengenai manajemen inovasi organisasi atau lembaga. Serta implementasi startegi dan manajemen pengembangan startup khususnya bidang pendidikan.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi owner lembaga atau perusahaan

Kegunaan penelitian ini bagi owner lembaga atau perusahaan sebagai bentuk penambahan literatur dan pengaplikasian perihal strategi, manajemen inovasi, faktor penghambat dan solusinya dalam pengembangan lembaga atau perusahaan, agar perusahaan yang dipimpin menjadi lebih terarah.

### b. Bagi para pemuda dan generasi Z

Sebagai gambaran untuk membuat sebuah perusahaan startup khususnya di bidang pendidikan.

### c. Bagi mahasiswa

Mahasiswa sebagai *iron stock* dan *agen of change* yang akan menjadi manager serta penerus bangsa dimasa mendatang agar bisa mendapatkan pengalaman dalam membuat hasil penelitian serta menambah wawasan terkait teori strategi, manajemen inovasi dan pelaksanaannya. Mahasiswa dapat mengetahui bagaimana cara kerja startup yang baik dan bertahan lama serta bermanfaat bagi bangsa dan negara.

### d. Bagi institusi pendidikan

Bermanfaat bagi pertimbangan, peningkatan kualitas mutu pendidikan dengan memanfaatkan startup yang ada serta dapat bekolaborasi untuk mewujudkan cita-cita bersama, lebih jauh lagi semoga setiap lulusannya dapat membuat startup diberbagai bidang.

e. Bagi UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon

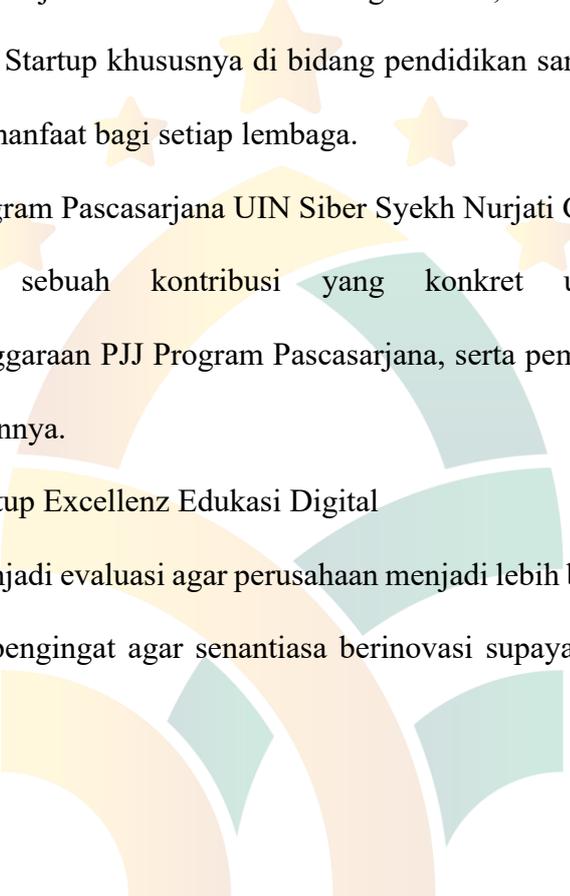
Guna mendukung serta percepatan transformasi IAIN Syekh Nurjati Cirebon menjadi Universitas Islam Negeri Siber, karena pada hakikatnya teknologi Startup khususnya di bidang pendidikan sangatlah dibutuhkan serta bermanfaat bagi setiap lembaga.

f. Bagi Program Pascasarjana UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon

Menjadi sebuah kontribusi yang konkret untuk membantu penyelenggaraan PJJ Program Pascasarjana, serta pembelajaran berbasis digital lainnya.

g. Bagi Startup Excellenz Edukasi Digital

Guna menjadi evaluasi agar perusahaan menjadi lebih baik dan maju serta menjadi pengingat agar senantiasa berinovasi supaya tidak ketinggalan zaman.



# UINSSC

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER  
SYEKH NURJATI CIREBON