

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era digital seperti sekarang ini, berbagai macam aktivitas dapat dilakukan, baik di dalam maupun di luar rumah. Hampir seluruh masyarakat, dari anak kecil hingga para orang tua bahkan lansia sudah mengenal dan setiap hari berinteraksi dengan internet. Salah satu dari kemajuan teknologi yang masuk ke berbagai sektor seperti perekonomian, sosial, budaya, dan pendidikan[1]. Internet menjadi penting dan dianggap menjadi suatu kebutuhan[2]. Dengan banyaknya pengguna yang memanfaatkan internet, tidak mengherankan bila seluruh aspek dalam kehidupan akan bersinggungan dengan teknologi. Berdasarkan data dari *we are social Indonesian Digital Report*, pengguna internet di Indonesia pada tahun 2022 memang semakin tinggi jumlahnya jika dibandingkan dengan tahun sebelumnya, yaitu dari 202,6 meningkat 1% menjadi 204,7 juta pengguna[3].

Salah satu faktor dari adanya peningkatan jumlah pengguna internet adalah kebijakan yang ada pada masa pandemi COVID-19 yang muncul di awal tahun 2020[2]. Dalam beberapa kebijakannya, yaitu membatasi kegiatan di luar rumah serta interaksi secara langsung antar individu, sehingga adanya teknologi semakin dirasakan kehadiran dan perannya, baik dalam bidang pendidikan, social, ekonomi dan lain sebagainya[4]. Adanya kebijakan-kebijakan ini membuat seluruh aktivitas yang biasanya dilakukan secara offline harus berganti menjadi online serta perlunya adaptasi digitalisasi di berbagai bidang. Hal ini juga menambah eksisnya berbagai platform digital, tak terkecuali social media sebagai tempat menyalurkan berbagai informasi, kegundahan, ataupun sebagai tempat berbagi kegiatan, *knowledge*, maupun promosi yang dibuktikan dengan adanya peningkatan jumlah pengguna sosial media[5].

Peningkatan jumlah pengguna sosial media ini juga selaras dengan perkembangan berbagai macam aplikasi yang ada[6]. Salah satu aplikasi yang diluncurkan pada masa awal pandemi adalah Helo. Helo merupakan platform sosial media yang diluncurkan oleh Bytedance, yang merupakan induk perusahaan Tik Tok, dengan fitur utamanya adalah berita terkini atau disebut dengan Helo Trends sehingga para user dapat mengetahui berita terupdate maupun berita-berita yang sedang ramai dibahas oleh warganet. Selain itu, user juga dapat berbagi konten berupa foto, video pendek, maupun ungkapan ekspresi mereka dalam unggahan status. Adanya pandemi dan kebijakan untuk mengurangi aktivitas di luar rumah membuat masyarakat cepat merasa bosan dan jenuh, sehingga banyak dari mereka yang mencari kegiatan yang bisa dilakukan secara online, salah satunya dengan aktif di social media. Oleh karena itu, Helo memanfaatkan kesempatan ini untuk dapat mengembangkan aplikasinya di Indonesia.

Maraknya beragam aplikasi membuat setiap startup berlomba-lomba untuk mempromosikan dan mengenalkan aplikasi yang dimilikinya kepada masyarakat[6]. Tak terkecuali Helo, melalui platform sosial media Instagram dan facebook Helo membagikan konten-konten secara berkala dan juga beberapa konten interaktif sebagai bagian dari promosi dan branding. Namun, beberapa aplikasi lain yang serupa mulai bermunculan dan menggunakan lebih banyak channel atau platform untuk beriklan. Oleh karena itu, tentunya diperlukan adanya strategi digital marketing yang bisa ditambahkan dalam promosi dan branding aplikasi Helo. Selain itu juga diperlukan riset pasar sebagai awal yang dapat menentukan strategi digital marketing apa saja yang bisa ditambahkan.

Digital Marketing merupakan salah satu cara untuk mempromosikan atau membangun branding dari suatu produk dengan memanfaatkan platform dan media digital sehingga dapat menjangkau masyarakat yang lebih luas dengan lebih mudah[7]. Adanya penerapan Digital Marketing dalam suatu perusahaan tentunya dapat mendukung brand image serta

penjualan di perusahaan tersebut. Tidak hanya itu, melalui digital marketing juga dapat dilakukan riset mengenai pasar dan pesaing maupun target user sehingga dapat dilakukan adanya evaluasi serta menganalisis strategi baru yang dapat digunakan selanjutnya. Dengan begitu, dalam pengembangan sebuah aplikasi, diperlukan adanya strategi digital marketing yang sesuai agar tetap dapat bersaing dengan aplikasi lainnya.

B. Tujuan

Tujuan dari penulisan laporan PKL/KP ini adalah penerapan digital marketing yaitu analisis riset pasar dan rekomendasi strategi digital marketing sebagai salah satu cara dalam mengembangkan aplikasi Hello agar tetap bisa bersaing dengan aplikasi serupa yang lainnya.

C. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari penulisan laporan PKL/KP ini adalah sebagai berikut :

1. Praktik kerja lapangan / kerja praktik dilakukan di perusahaan Bytedance, Hello Aplikasi Indonesia yang dilakukan secara online (*Work From Home*).
2. Waktu pelaksanaan praktik kerja lapangan terlaksana selama satu bulan mulai pada tanggal 01 September – 30 September 2022).
3. Riset Pasar menggunakan tools Google Trends dan Google Form
4. Hasil laporan berupa analisis dan rekomendasi.

D. Aspek Umum dan Kelembagaan

Aplikasi Hello merupakan salah satu platform digital yang digunakan sebagai media sharing. Aplikasi Hello dirilis pertama kali di Indonesia pada tanggal 8 September 2020 yang dikembangkan oleh Poligon PTE.LTD dan dibawah naungan perusahaan Bytedance di Beijing, China. Aplikasi Hello sudah diunduh sebanyak 10 juta pengguna android di google PlayStore. Aplikasi Hello menyatukan beberapa komunitas untuk berkontribusi terhadap kesatuan Indonesia dengan menyediakan platform untuk mengekspresikan diri dengan berbagi konten-konten yang menarik dan

informatif. Aplikasi Helo bertujuan untuk memberikan informasi, memberdayakan kreativitas, dan mendekatkan orang-orang. Aplikasi ini berisi video lucu, konten hiburan, kata bijak, berita seputar sepakbola, game serta berita yang sedang trend dan viral. Masyarakat atau pengguna aplikasi Helo, dapat memperoleh penghasilan dengan melakukan misi atau tugas yang diberikan oleh developer Helo. Misi atau tugas utama yang harus dijalani oleh para pengguna untuk mendapatkan koin atau poin dari aplikasi Helo adalah sebagai berikut:

- a. Check-in harian.
- b. Menjelajahi aplikasi Helo dengan waktu yang ditentukan.
- c. Memberitahu penghasilan dari aplikasi Helo, bertujuan untuk membagikan informasi mengenai penghasilan selama menggunakan aplikasi helo kepada teman-teman lain yang berada di whatsapp atau sosial media lainnya.
- d. Hadiah kotak harta karun. Setiap pengguna menekan gambar peti harta karun di pojok sebelah kanan bawah pada halaman layar tugas
- e. Mengundang (invite) teman baru untuk login dan menjelajahi aplikasi Helo tanpa henti setiap harinya selama 30 hari.

Helo adalah salah satu aplikasi di Indonesia. Didirikan oleh Bytedance, sebuah perusahaan yang berasal dari Cina, Helo diluncurkan sebagai salah satu aplikasi sosial media untuk berbagi beragam konten hiburan dan menarik serta beragam berita trending dan tren-tren terupdate yang bisa ditemukan dalam satu aplikasi. Helo juga menyediakan banyak event dan challenge serta platform untuk membagikan opini berdasarkan konten-konten tertentu. Meskipun termasuk ke dalam aplikasi hiburan, tujuan utama dari aplikasi Helo adalah user dapat merasakan kebebasan dalam mengekspresikan diri, dan menginspirasi, kemudian menyatukan dan mengembangkan berbagai macam budaya di Indonesia yang beragam serta

mampu menjadi salah satu cara untuk mendekatkan berbagai kelompok dan komunitas dalam sebuah platform digital.

E. Metode Penulisan Laporan

Penulisan laporan praktik kerja lapangan/kerja praktik ini, terdapat beberapa metode yang digunakan penulis antara lain :

1. Metode Wawancara

Metode wawancara digunakan untuk bertanya seputar kebutuhan mengenai aplikasi Hello dan kebutuhan riset pasar .

2. Metode Studi Literatur

Metode ini dilakukan dengan mencari referensi jurnal, dan artikel terkait dengan riset pasar, strategi digital marketing dan implementasinya.

F. Sistematika Penulisan Laporan

Untuk mempermudah penyusunan laporan dan pemahaman mengenai kandungan isi didalamnya, maka laporan ini dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan merupakan bagian awal dari laporan yang berisi sub-bab sebagai berikut :

1. Latar Belakang
2. Tujuan
3. Ruang Lingkup
4. Aspek umum dan kelembagaan
5. Metode Penulisan Laporan
6. Sistematika Penulisan Laporan

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bagian landasan teori merupakan penjelasan tentang dasar- dasar teori yang berhubungan dengan penyusunan laporan praktik kerja.

3. BAB III Analisa dan Pembahasan

Analisa dan Pembahasan berisi tentang pekerjaan/kegiatan serta analisis dan pembahasan hasil pekerjaan merupakan hasil dari pelaksanaan PKL/KP sesuai dengan tema/judul yang diangkat dalam laporan.

4. BAB IV PENUTUP

Penutup berisi tentang kesimpulan dari hasil yang diperoleh selama Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktik dan saran yang ditujukan kepada instansi tempat Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktik.