

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### 1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi seperti sekarang ini, perkembangan teknologi terjadi sangat pesat, termasuk perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tersebut adalah berkembangnya teknologi telekomunikasi yang berbasis aplikasi *smartphone*.

Perkembangan teknologi telekomunikasi berbasis aplikasi *smartphone* yang sangat canggih tersebut juga mempunyai pengaruh yang signifikan di masyarakat. Sekarang, bukan hanya kalangan orang bisnis saja yang menggunakan teknologi canggih seperti *smartphone* tersebut, melainkan semua kalangan menggunakan. Dari usia anak-anak, remaja, orang tua, bahkan orang manula dapat menggunakan *smartphone* tersebut. *Smartphone* menawarkan banyak fasilitas-fasilitas yang memudahkan penggunaannya di dalam menjalankan kegiatan-kegiatan yang bersifat sosial. Dan yang paling inti dari kemudahan yang didapat penggunaannya adalah kemudahan dalam berkomunikasi.

Saat ini ada banyak aplikasi di *smartphone* yang memberikan layanan untuk melakukan komunikasi, yang dikenal sebagai aplikasi *messenger*. Semua produsen aplikasi *messenger* yang hampir semua berasal dari luar negeri ini berlomba-lomba untuk menciptakan keunggulan-keunggulan terhadap produk yang dimilikinya. Hal tersebut dilakukan karena aplikasi *messenger* merupakan aplikasi “wajib” yang harus ada di *smartphone* setiap pemiliknya. Bisa dibayangkan betapa besarnya pasar ini.

Sejauh ini, aplikasi *messenger* yang telah ada di Indonesia bahkan di seluruh dunia hanya menonjolkan fitur *chatting* dan telepon saja. Perbedaan antara aplikasi yang satu dengan yang hanya di detail fiturnya, seperti *emoticon*. Dengan perbedaan fitur-fitur yang tidak terlalu signifikan, maka fungsi aplikasi messenger yang ada selama ini hanyalah terbatas pada fungsi *chatting* dan telepon saja. Maka dari itu, Kawan Messenger sebagai aplikasi messenger karya anak bangsa, dengan *tagline* “*More Than Talk*” mencoba memberikan penawaran baru di dunia aplikasi *messenger* yakni dengan memberikan fitur jual beli yang menyatu dalam satu aplikasi. Hal ini merupakan inovasi yang sangat signifikan di dalam dunia aplikasi *messenger*. Melalui fitur ini, sesama pengguna aplikasi Kawan Messenger akan saling mengetahui kegiatan bisnis yang sedang dijalankan.

Dengan demikian aplikasi Kawan Messenger dengan *tagline* “*More Than Talk*” diharapkan akan menjadi alternatif baru bagi para pengguna aplikasi *messenger* di seluruh Indonesia bahkan dunia.

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah bisnis yang dijalankan sesuai dengan perencanaan yang telah dilakukan dengan memperhatikan beberapa aspek yang telah dianalisis sebelumnya?
2. Apakah praktek bisnis akan menganalisis analisis pasar dan apakah strategi bauran pemasaran yang dipakai sudah sesuai dengan perencanaan yang ditentukan?

## 1.3 Tujuan Penelitian

3. Membuktikan analisis kelayakan usaha yang telah dibuat.
4. Menganalisis kesenjangan atau *gap* yang terjadi antara perencanaan dan pelaksanaan.

5. Menentukan tujuan pemasaran yang sesuai dan tepat agar proyeksi penjualan yang telah direncanakan dapat direalisasikan.