KWIK KIAN GIE
SCHOOL OF BUSINESS

BAB III

ANALISIS INDUSTRI DAN PESAING

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

Sebelum membuat *business plan*, perlu mengenal dan mengetahui siapa pesaing agar dapat menganalisa industri pesaing sehingga dapat mengidentifikasi bisnis yang dijalankan dan dapat meminimalisir risiko pada saat menjalankan bisnis. Bila sudah melakukan analisis terhadap industri pesaing maka dapat menentukan keputusan selanjutnya yang dapat membuat kita selangkah lebih maju dibanding pesaing. Oleh sebab itu, analisis industri pesaing sangat diperlukan agar dapat mengembangkan pola pikir, kreativitas, dan inovasi dalam menjalankan bisnis.

A. Trend dan Pertumbuhan Industri

Trend dan pertumbuhan industri merupakan faktor yang diperlukan untuk mencapai keberhasilan dalam berbisnis. Dengan memperhatikan faktor tersebut, kita dapat menciptakan peluang yang berhubungan dengan perkembangan usaha. Bisnis *esports academy* itu sendiri berpeluang besar untuk mencapai kesuksesan dan dapat membantu ekonomi negara karena industri ini sudah didukung oleh pemerintah. Menurut data *Newzoo*, tercatat tahun 2019 terdapat 52 juta orang yang merupakan *gamer* di Indonesia. Klasifikasinya, didominasi oleh pria sebesar 56% dan wanita 46%, Kisaran umur pria paling banyak di angka 21-35 tahun dengan persentase 26%. Urutan kedua, diisi oleh pria dengan rentang umur 10-20 tahun sebesar 21%. Sementara itu, untuk wanita, yang paling banyak menjadi gamer ada di umur 21-35 tahun sebesar 21%. Kemudian diikuti oleh wanita berumur 10-20 tahun dengan persentase sebesar 15%. Catatan tersebut menjadikan Indonesia sebagai negara peringkat 6 dengan jumlah gamer terbanyak di

Asia dan peringkat 16 di dunia. Artinya, minat masyarakat Indonesia terhadap *game* dapat dikatakan tinggi.

B. Analisis Pesaing

Dalam menjalankan suatu bisnis, akan selalu ada persaingan dan dapat menjadi ancaman untuk usaha yang dijalankan. Banyaknya permintaan konsumen memicu masuknya pesaing, oleh sebab itu kita harus meminimalisir kesalahan dalam menjalankan bisnis agar tidak memberikan kesempatan kepada pesaing lain untuk menguasai pasar. Persaingan akan selalu ada, maka dari itu sebagai seorang pengusaha wajib memiliki sifat kompetitif dalam menghadapi persaingan, dengan terus berusaha mengembangkan bisnis yang dijalankan dan kemampuan untuk membaca strategi pesaing, kita akan lebih mudah meng*counter* strategi mereka, serta mengobservasi secara detail apa saja yang dilakukan oleh pesaing agar kita bisa menentukan keputusan selanjutnya. Berikut adalah pesaing-pesaing *Adulescens Esports Academy :*

1. Nama Usaha : RRQ Esports Academy

   Harga : Relatif tinggi (kisaran 200.000 untuk 2 hari)

   Lokasi : PT. Qeon Interactive, Midplaza 2, 24th Floor, Jl. Jend Sudirman Kav. 10-11, Jakarta 10220, Indonesia

   Promosi : Baik

   No. Telepon : +62-21 5706 222

2. Nama Usaha : Aegis.gg Esports Academy

   Harga : Ditentukan berdasarkan request coach (kisaran 55.000 - 150.000 / jam)

   Lokasi : -

   Promosi : Baik

   Email : info@aegis.gg

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

Tabel 3.1
Pesaing *Adulescens Esports Academy*

PESAING	KEUNGGULAN	KELEMAHAN
RRQ Esports Academy	1. Team esports pertama yang menyediakan fasilitas *academy*. 2. Sudah menyediakan *coach-coach* dan *proplayer / exproplayer* yang berkompeten.	1. Harganya relatif mahal 2. *Coaching* terjadwal hanya 2 hari dan hanya memberikan pelatihan tidak memberikan kepastian kedepannya bagaimana kepada peserta.
Aegis gg Esports Academy	1. Jam *coaching*nya fleksibel (ditentukan peserta) dan peserta bisa memilih siapa *coach*nya. 2. Mengundang orang-orang yang lumayan ternama untuk proses *coaching*. 3. Selalu meng*update* konten media seputar *esports*.	1. *Coaching* hanya bisa dilakukan secara *online.* 2. Hanya jangka pendeknya saja, tidak memberikan jaminan pasti kepada pesertanya. 3. Harga relatif mahal.

Sumber: *Adulescens Esport Academy*, 2021

C. Analisis *Politic, Economic, Social, Technology, Environment, Legal (*PESTEL)

1. Political

Dalam berbisnis tentunya faktor politik memiliki kekuatan penting yang mempengaruhi suatu usaha, salah satunya campur tangan pemerintah dengan usaha usaha yang berada di indonesia. Beberapa pemerintah lokal dan nasional sekarang mulai melihat *esports* sebagai katalis untuk mendorong pertumbuhan ekonomi dan pariwisata. Hal ini dapat terlihat dari Menteri Komunikasi dan Informatika (Menkominfo) Rudiantara menyatakan kesiapan pemerintah Indonesia untuk mendukung perkembangan *esport* di Indonesia. Dia melihat bagaimana *esport* telah menjadi bagian besar bagi masyarakat Indonesia dan berdampak langsung pada masyarakat maupun Indonesia, dapat terlihat dari dilaksanakannya Sea Games

2021 dengan mempertandingkan cabang olahraga *esports.* Berdasarkan penjelasan diatas, hal ini memberi peluang bagi *ADS Esports Academy*.

2. Economic

Faktor ekonomi mempengaruhi bisnis salah satunya daya beli masyarakat terhadap produk atau jasa yg akan kita tawarkan, sehingga apabila kondisi ekonomi dalam suatu negara baik, maka hal ini akan berdampak pada bisnis kita terutama dalam hal penjualan. Menurut data dari ajang pencarian bakat *esports* yaitu *Esports Star Indonesia* 2020 banyak peminat yang mendaftar yaitu sekitar 20.000 peserta lebih, yang menunjukan bahwa masih banyak orang yang berantusias dalam industri ini dan diperkirakan akan tumbuh setiap tahunnya. Dengan banyaknya antusias tersebut, maka hal ini berkaitan dengan minat masyarakat untuk terjun ke dunia *esports* sehingga akademi *esports* akan berkembang. Hal ini membuktikan bahwa dengan banyaknya peminat di industri *esports* akan sangat berpengaruh terhadap pekembangan *esports* di Indonesia termasuk akademi *esports*, sehingga dapat memberi peluang bagi *ADS Esports Academy*.

3. Social

Sosial berhubungan dengan preferensi masyarakat, sehingga apabila preferensi atau selera masyarakat akan suatu produk atau jasa semakin tinggi maka hal ini akan berdampak pada bisnis dan sebaliknya juga. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat salah satu bentuk hiburan yang banyak dipilih masyarakat di masa pandemi Covid-19 adalah bermain *game online* sebesar 16,5 persen. Bahkan, Berdasarkan data dari Statista ada 50,8 juta pengguna *mobile game* di 2020. Hal tersebut tidak lepas dari imbas kebijakan *work from home* (WFH) dan belajar di rumah. Alhasil membuat penggunaan dan unduhan

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
Hak cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

aplikasi *game online* melonjak, bahkan diprediksi akan meningkat sebanyak 21,6 persen di 2025. Hal ini memberikan peluang terhadap *ADS Esports Academy*.

4. Technology

Perkembangan tekhnologi modern memberikan kemudahan dalam menjalankan usaha, terutama hasil akhir dari produk atau jasa yang ditawarkan lebih cepat dan efisien apabila penggunaan teknologi semakin canggih sehingga hal ini mempengaruhi bisnis. Melihat perkembangan teknologi yang semakin maju, maka ADS ikut beradaptasi dalam perkembangan teknologi yang mempermudah kelancaran proses akademi ini seperti dengan adanya *fast charging, 4G LTE Providers, spesifikasi mobile phone* yang terus *upgrade*, sudah banyak dikeluarkan mobile phone khusus gaming, akan ada pembangunan jaringan 5G. Dengan adanya tekhnologi-tekhnologi tersebut maka hal ini dapat membuktikan bahwa prospek masa depan ADS dapat terus berjalan, oleh sebab itu hal ini dapat memberikan peluang terhadap ADS.

5. Environment

Sebagai pengusaha perlu memperhatikan faktor lingkungan, karena lingkungan yang baik akan memberikan dampak positif selama proses akademi berlangsung. ADS merupakan usaha yang bergerak dibidang jasa pelatihan *esports* dengan mengumpulkan peserta di 1 tempat yang sama dan visi yang sama, hal ini menuntut calon peserta untuk saling berinteraksi karena mereka diarahkan untuk bekerja sama dalam suatu team dan harus mempunyai sifat kompetitif dan ADS juga bertanggung jawab penuh terhadap kebersihan disekitar tempat operasi, sehingga lingkungan ADS menjadi positif. Oleh karena itu, hal ini dapat memberikan peluang terhadap ADS.

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

6. Legal

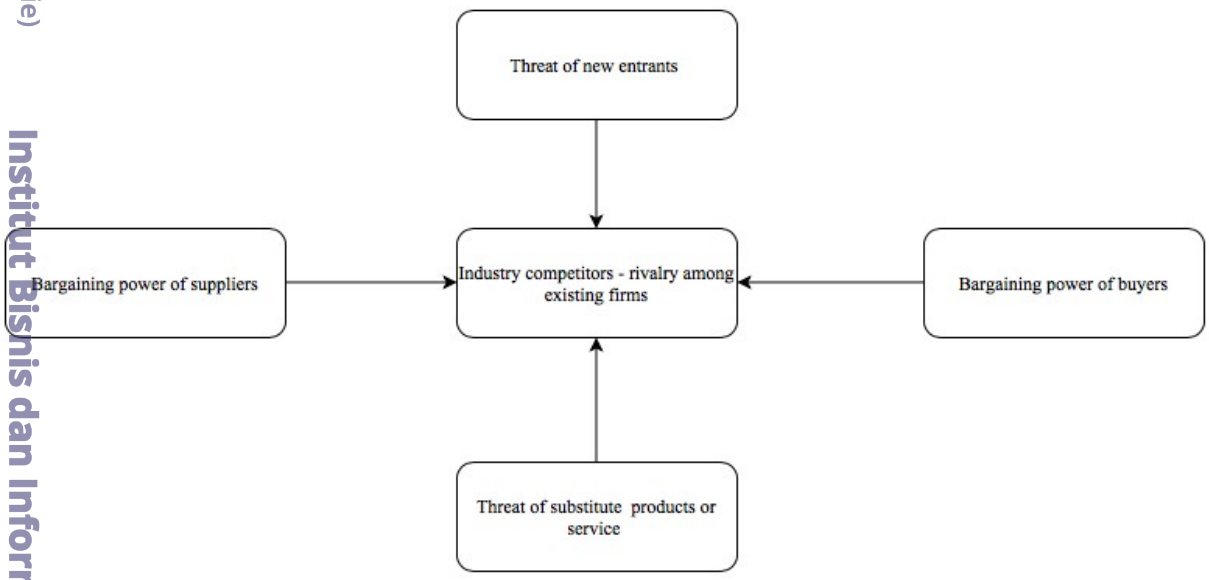
Sebagai pengusaha perlu memperhatikan aspek legalitas, salah satunya yaitu memperoleh perizinan dalam menjalankan usahanya, dikarenakan surat izin berusaha kini dapat diakses secara online salah satunya penggunaan OSS (*Online Single Submission*) dan dapat diperoleh dengan waktu yang singkat. Oleh karena itu, hal ini dapat memberikan peluang terhadap ADS.

D. Analisis Pesaing: Lima Kekuatan Persaingan Model Porter (*Porter Five Forces Business Model)*

Menurut Fred R. David (2011:74) Lima Kekuatan Persaingan Model Porter adalah pendekatan kompetitif yang secara luas digunakan untuk mengembangkan strategi dalam banyak industri. Analisis model lima kekuatan Porter perlu dilakukan agar kita dapat memahami interaksi dari 5 kekuatan dan dapat mempertahankan ancaman yang diberikan.

Gambar 3.1

Porter's Five Forces Model



Sumber : *Fred R. David (2011:75)*

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

1. Hambatan bagi pendatang baru :

Potensi masuknya pesaing baru dalam dunia bisnis menjelaskan kemudahan bagi pesaing baru memasuki industri yang sama, sehingga sebagai pengusaha perlu memberikan batasan atau strategi agar mampu menghadapi pesaing yang selalu akan ada. Hambatan bagi pendatang baru tergolong rendah bagi ADS karena sulitnya mencari sumber daya yang *professional* dan membutuhkan modal awal yang cukup besar, sehingga dapat menjadi peluang untuk ADS karena sulitnya pesaing baru untuk memasuki usaha ini.

2. Daya tawar pemasok :

Daya tawar pemasok dilihat dari apabila pemasok memiliki kekuatan untuk menawar seperti harga dan kualitas yang ditawarkan sulit untuk disepakati, maka hal ini akan mempengaruhi bisnis begitu juga sebaliknya. ADS memiliki daya tawar pemasok rendah, karena peralatan dan perlengkapan yang dibutuhkan tidak hanya berpaku pada satu pemasok saja seperti PC, meja, kursi, kulkas, dsbnya. ADS cenderung memerlukan keahlian sumber daya manusia, sehingga hal ini menjadi peluang bagi ADS.

3. Daya tawar pembeli :

Daya tawar pembeli dilihat dari kemampuan calon peserta menawar jasa yang diberikan. ADS mempunyai kelebihan berupa dapat melakukan pendaftaran secara online maupun offline dan bekerja sama dengan beberapa team *esports* sehingga daya tawar pembeli rendah dan dapat mempermudah tercapainya tujuan peserta yang membuat hal ini menjadi peluang bagi ADS.

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

4. Hambatan Bagi Produk Pengganti :

Potensi pengembangan produk pengganti menjelaskan bahwa selain produk utama akan muncul produk pengganti, terutama apabila masyarakat tidak puas akan produk utama. Pengganti ADS dapat berupa *extracuricullar esports* di sekolah, UKM esports dikampus, sekolah khusus esports. Hal ini dapat menjadi ancaman, sehingga ADS memerlukan perencanaan yang detail untuk lebih mengembangkan metode pembelajaran akademi.

5. Tingkat persaingan dengan kompetitor :

Persaingan antar perusahaan menjelaskan tingkat kompetitif antar perusahaan dalam suatu industri yg sama, sehingga apabila pesaing menawarkan harga, kualitas, pengalaman dan teknologi yg berbeda maka hal ini dapat meningkatkan atau memperketat persaingan antar perusahaan. ADS memiliki 2 pesaing langsung, yaitu RRQ Esports Academy dan Aegis.gg Esports Academy, dimana pesaing-pesaing tersebut sudah dikenal dan memperoleh kepercayaan masyarakat. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ADS memiliki tingkat persaingan dengan kompetitor yang tergolong tinggi.

E. Analisis Faktor-faktor Kunci Sukses *(Competitive Profile Matrix / CPM)*

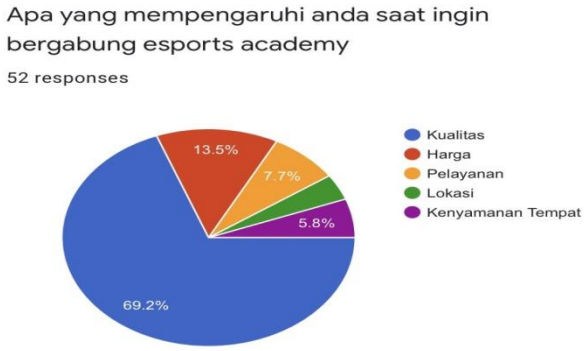
Menurut Fred R. David (2011 : 81), *Competitive Profile Matrix* (CPM) mengidentifikasi pesaing utama perusahaan dan kekuatan dan kelemahan tertentu dalam kaitannya dengan posisi strategis perusahaan sampel. Faktor penentu keberhasilan dalam CPM mencakup masalah internal dan eksternal; oleh karena itu, file peringkat mengacu pada kekuatan dan kelemahan, di mana 4 = kekuatan mayor, 3 = kekuatan minor, 2 = kelemahan minor, dan 1 = kelemahan mayor. Dalam CPM, peringkat dan skor total tertimbang untuk perusahaan saingan dapat dibandingkan

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.
© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS

dengan perusahaan sampel. Perbandingan analisis ini memberikan informasi strategis internal yang penting.

Gambar 3.2
Faktor Pengaruh Responden Melakukan Pendaftaran



Sumber: *Adulescens Esport Academy*, 2021

Berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan ADS, dijelaskan bahwa terdapat lima kunci faktor yang menjadi penopang pendaftaran *academy* yaitu Kualitas (0,692), Harga (0,135), Fasilitas dan Pelayanan (0,077), Lokasi (0,038), dan Kenyamanan Tempat (0,0058). Hasil tersebut diperoleh dari Gambar 3.2 dimana kuesioner diisi oleh 52 responden.

Tabel 3.2
Competitive Profile Matrix Adulescens Esports Academy

Critical Success Factor	**Weight**	**Adulescens Esports Academy**		**RRQ Esports Academy**		**Aegis.gg Esports Academy**	
		Rating	**Score**	**Rating**	**Score**	**Rating**	**Score**
Kualitas	0,692	3	2,076	4	2,768	3	2,076
Harga	0,135	4	0,540	3	0,405	3	0,405
Pelayanan	0,077	3	0,231	3	0,231	3	0,231
Lokasi	0,038	3	0,114	3	0,114	2	0,076
Kenyamanan Tempat	0,058	2	0,116	4	0,216	2	0,116
TOTAL	**1**		**3,077**		**3,734**		**2,904**

Sumber: *Adulescens Esports Academy*, 2021

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Berdasarkan hasil kuisioner yang dilakukan oleh *Adulescens Esports Academy*, sebagian besar calon peserta memutuskan untuk *join academy esports* berdasarkan faktor utama yaitu kualitas, kedua berdasarkan faktor harga, kemudian untuk urutan ketiga berdasarkan faktor pelayanan, keempat berdasarkan faktor kenyamanan tempat, dan yang terakhir berdasarkan faktor lokasi. Berikut merupakan rincian posisi CPM ADS *Esports* :

1. Kualitas

Berdasarkan hasil kuisioner yang telah dilakukan oleh ADS *Esports* menunjukkan bahwa kualitas berada di posisi paling utama dalam keputusan calon peserta dalam *join esports academy*. RRQ *Esports Academy* menduduki posisi utama dalam hal kualitas karena beberapa peserta yang sudah *join* berhasil meraih prestasi dalam beberapa kompetisi seperti *blibli esports, living plaza,* dsbnya. ADS memiliki score sama sebesar 2,076 dengan Aegis.gg dalam faktor kualitas karena ADS juga menyediakan coach-coach yang berkompeten dan berpengalaman dalam bidang *esports,* sehingga hal ini dapat menjadi kelebihan untuk ADS.

2. Harga

Harga memiliki posisi kedua sebagai faktor penting dalam keputusan calon peserta untuk join ADS yaitu sebesar 0,135 berdasarkan hasil kuesioner yang telah dilakukan. ADS memiliki *score* 0,540 karena ADS memiliki harga paling rendah dibanding dua pesaing lainnya yaitu RRQ *Esports Academy* dan Aegis.gg dengan score 0,405, sehingga hal ini dapat menjadi kelebihan untuk ADS.

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

3. Pelayanan

Pelayanan berada dalam posisi ketiga yaitu sebesar 0,077 berdasarkan hasil kuisioner yang dilakukan. Dalam pelayanan ADS berada dalam score 0,231 sama seperti RRQ *Esports Academy* dan Aegis.gg karena cara melayani calon pesertanya akan cenderung sama yaitu dengan merespon calon peserta yang mendaftar terlebih dahulu di media sosial ataupun telepon, sehingga hal ini dapat menjadi kelebihan untuk ADS.

4. Lokasi

Lokasi berada di urutan kelima sebesar 0,038 berdasarkan hasil kuisioner yang dilakukan. ADS dan RRQ *Esports Academy* memiliki *score* sebesar 0,114 dikarenakan tempat *academy* strategis yang sifatnya memudahkan peserta mencukupi kebutuhannya dan lingkungannya yang ramai. Sedangkan Aegis.gg memiliki score 0,076 karena tidak mempunyai bangunan fisik dan hanya bisa dilakukan secara online untuk proses pelatihannya, sehingga hal ini dapat menjadi kelebihan untuk ADS.

5. Kenyamanan Tempat

Berdasarkan hasil kuisioner yang telah dilakukan oleh *Adulescens Esports Academy*, kenyamanan tempat berada dalam urutan keempat sebesar 0,058 dalam hal keputusan untuk *join esports academy*. ADS dan Aegis.gg memiliki *score* yang sama karena ADS sedang dalam proses diskusi untuk pemenuhan fasilitas, sedangkan RRQ *Esports Academy* mempunyai score tertinggi yaitu 0.216 karena mereka sudah mempunyai tempat dengan fasilitas yang sudah tertata dengan baik dan sudah dipastikan kenyamanannya untuk peserta yang join, sehingga hal ini dapat menjadi kelemahan untuk ADS.

Dilihat dari hasil analisis CPM, menjelaskan bahwa ADS memiliki kekuatan unggul 3,077 lebih tinggi dari Aegis.gg yang memiliki score 2,904, dan lebih rendah dari RRQ

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
Hak Cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

Esports Academy yang memiliki total *score* 3,734. Namun, ADS memiliki kekuatan unggul utama dilihat dari faktor harga karena ADS memiliki harga paling murah dibanding dua pesaing lainnya.

F. Analisis Lingkungan Eksternal dan Internal (SWOT Analysis)

SWOT *Analysis* merupakan suatu teknik analisa lingkungan internal dan eksternal dimana hasil analisa tersebut akan memperoleh kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman yang bermanfaat untuk mengetahui posisi usaha dalam lingkungan bisnis. Berikut merupakan analisis SWOT dari *Adulescens Esports Academy:*

1. Strenghts :
   A) Harga yang ditawarkan lebih rendah dari pesaing.
   B) Kualitas melebihi harga yang ditawarkan karena ADS memfokuskan peserta akademi untuk ke jenjang berikutnya.
   C) Lokasi strategis.
   D) Sistem pelayanan yang cukup baik.
2. Weakness :
   A) Fasilitas untuk tempat belum lengkap terpenuhi.
   B) Bangunannya belum terlalu luas.
   C) Kurangnya kenyamanan tempat.
3. Opportunities :
   A) Pemerintah ikut serta mendukung ekosistem *esports* di Indonesia.
   B) Berpengaruh terhadap pertumbuhan ekonomi Indonesia.
   C) Pemain *game* semakin meningkat tiap tahunnya, dan diprediksi akan terus meningkat.

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
Hak cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

D) Perkembangan teknologi yang semakin maju.

E) Tidak berdampak negatif terhadap lingkungan.

F) Adanya undang-undang yang mendukung jalannya *esports*.

G) Sulit bagi pesaing baru untuk memasuki usaha ini.

H) Dayar tawar pemasok dan pembeli rendah.

I) Pesaing yang tidak memberikan kepastian kedepannya bagaimana kepada peserta.

4. Threats :

A) Terdapat substitusi pengganti akademi.

B) Mempunyai pesaing yang sudah senior (sudah dikenal dan memperoleh kepercayaan masyarakat).

C) Tidak adanya update konten media seputar esports.

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Tabel 3.3

Matriks SWOT Adulescens Esports Academy

Internal / Eksternal	***Strength(S)***	***Weakness(W)***
	1.Harga yang ditawarkan lebih rendah dari pesaing. 2.Kualitas melebihi harga yang ditawarkan karena memfokuskan peserta akademi ke jenjang berikutnya. 3.Lokasi strategis. 4. Sistem pelayanan cukup baik	1.Fasilitas untuk tempat belum lengkap terpenuhi. 2. Bangunan belum terlalu luas. 3. Kurangnya kenyamanan tempat.
Opportunities(O)	***Strategi SO***	***Strategi WO***
1.Pemerintah ikut serta mendukung ekosistem *esports* di Indonesia. 2.Berpengaruh terhadap pertumbuhan ekonomi Indonesia. 3.Pemain *game* semakin meningkat setiap tahunnya dan diprediksi akan terus meningkat. 4.Perkembangan teknologi yang semakin maju 5.Tidak berdampak negatif terhadap lingkungan. 6.Adanya undang-undang yang mendukung jalannya *esports.* 7.Sulit bagi pesaing baru untuk memasuki usaha ini. 8.Daya tawar pemasok dan pembeli rendah 9. Pesaing yang tidak memberikan kepastian kedepannya bagaimana kepada peserta.	1.Memanfaatkan platform *internet* dan media sosial untuk mengenalkan akademi *esport* pada masyarakat (S4, O3, O4) 2.Membimbing dan mengarahkan peseta ADS ke *team esport*. (S2, O6, O7, O8). 3.Menyiapkan anak didik untuk menjadi seorang *profesional* dengan *coach* yang berkompeten (S2, O1, O2).	1.Bekerjasama dengan *brand* untuk menunjang kelengkapan fasilitas (W1, O4, O8).
Threat(T)	***Strategi ST***	***Strategi WT***
1. *Pandemic* yang berdampak dalam penurunan pendapatan masyarakat 2. Munculnya pesaing baru dengan varian produk 3. Pemanfaatan teknologi *modern* yang memudahkan setiap orang masuk ke dalam industri esports. 4. Tidak adanya update konten media seputar esports.	1.Mengontrol kualitas akademik dengan menyediakan *google form* yang berisi *review* anak didik seputar akademi (S2, S4, T1).	1.Menawarkan harga rendah dengan memberi kualitas pengajaran terbaik (W1, T1, T2). 2.Men*design* secara minimalis ADS *Esport Academy* dengan iklim kekeluargaan (W2, T1)

Sumber: *Adulescens Esports Academy*, 2021

Berdasarkan tabel 3.2 dapat dilihat bahwa ADS membuat strategi matriks SWOT yang bertujuan untuk memperbaiki kelemahan internal maupun eksternal perusahaan. ADS menggunakan kekuatan dan peluang yang ada juga untuk mengembangkan kelemahan dan menghadapi ancaman yang akan datang.

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

KWIK KIAN GIE
SCHOOL OF BUSINESS