



BAB II

ANALISIS INDUSTRI

Sebelum membangun sebuah usaha, analisis industri harus dilakukan terlebih dahulu guna untuk mengetahui dan memahami tentang tren yang ada pada industri masa kini. Kotler (2011: 167), “Industri adalah sekelompok perusahaan yang menawarkan atau kelas produk yang merupakan substitusi dekat satu sama lain,” Sedangkan tren adalah arah atau urutan kejadian yang memiliki daya bergerak (*momentum*) dan berkelanjutan jangka panjang (*durability*)” Kotler *et al.* (2011: 286).

Analisis lingkungan diperlukan untuk mengetahui apakah bisnis yang akan dijalani masih memiliki peluang yang cukup besar. Hal ini dapat kita lihat dari permintaan dan penawaran akan produk yang akan ditawarkan. Jika permintaan lebih besar dari penawaran maka bisnis tersebut masih berpeluang untuk dijalankan.

Dalam hal persaingan, seorang wirausaha harus mengetahui para pesaingnya, mengidentifikasi apa saja kekuatan dan kelemahan pesaing agar dapat menetapkan strategi bisnis yang digunakan untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi ancaman-ancaman yang akan terjadi di kemudian hari. Selain dengan melakukan pengamatan langsung, para konsumen dari pesaing dapat menjadi informasi untuk mengidentifikasi pesaing.

Berikut adalah beberapa analisis yang dilakukan untuk mengetahui prospek bisnis yang bersangkutan di masa yang akan datang.

A. Analisis PESTLE

Fred R David (2012: 354) mengatakan bahwa analisis PESTLE adalah analisis untuk mengetahui segala risiko yang terkait dengan pertumbuhan dan penurunan usaha dan juga posisi, potensi, serta arahan strategis untuk bisnis yang sedang dijalankan.

© 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; penulisan 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Analisis ini juga membantu memahami gambaran lingkungan secara menyeluruh serta kesempatan maupun ancaman yang ada di sekitarnya. Dengan pemahaman ini kita dapat mengambil kesempatan yang ada dan juga kita dapat meminimalisir risiko dari suatu bisnis atau usaha. Ada 6 macam analisis yang dianalisis di sini yaitu:

1. Faktor Politik
2. Faktor Ekonomi
3. Faktor Sosial
4. Faktor Teknologi
5. Faktor Hukum dan Peraturan
6. Faktor Lingkungan

Berikut analisis PESTLE yang telah dilakukan oleh *CyberTron Games Center* :

1. Faktor Politik

Situasi politik di Indonesia selalu dinamis dan tidak stabil. Pemerintah akan menerapkan kebijakan politik sesuai dengan perkembangan Indonesia dan perkembangan politik dunia. Di dalam analisis ini, penulis menganalisis tentang peraturan pemerintah dalam menjalankan usaha jasa termasuk pembuatan SIUP, pembayaran pajak sesuai ketentuan.

Hal tersebut perlu diperhatikan agar usaha yang dijalankan legal serta dapat bersaing dengan pesaing lainnya. Dari hasil analisis di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa hal ini adalah wajar karena mewajibkan untuk memiliki SIUP, dan pembayaran pajak.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

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.



2. Faktor Ekonomi

Pertimbangan dalam analisis ini yaitu bagaimana pertumbuhan ekonomi di tahun-tahun yang akan datang, gejala inflasi, dan juga kebijaksanaan tingkat suku bunga. Pertumbuhan ekonomi yang buruk bisa menjadi hal yang sangat tidak baik dalam hal berbisnis karena konsumen akan mengurungkan niatnya untuk mengkonsumsi barang karena keadaan ekonomi yang buruk mengakibatkan daya beli masyarakat kurang. Inflasi dapat menjadi hambatan besar dari hampir semua bisnis karena jika terjadi inflasi yang tinggi maka harga barang akan bergerak naik sehingga secara otomatis permintaan akan berkurang.

Adanya peningkatan Produk Domestik Regional Bruto per kapita DKI Jakarta tahun 2012 sebesar 110,46 juta rupiah atau naik sebesar 9,4 % dari tahun 2011 yang sebesar 100,98 juta rupiah. Selain itu, pendapatan perkapita di Jakarta juga cenderung naik setiap tahunnya. Hal ini menyebabkan daya beli masyarakat meningkat.

Dari hasil analisis di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa hal ini menjadi *opportunity*. Perekonomian di Indonesia khususnya Jakarta sedang berkembang. Hal ini merupakan kesempatan yang baik untuk memulai usaha.

3. Faktor Sosial

3. Faktor Sosial

Faktor-faktor sosial ini sangat penting untuk dianalisis karena berkaitan dengan aspek budaya, laju pertumbuhan penduduk, distribusi usia dan karir. Analisis dilakukan dengan cara melihat gaya hidup masyarakat Jakarta yang bergantung pada internet dalam kehidupan sehari-hari, tren jejaring sosial yang sedang marak-maraknya, dan begitu juga dengan *game* yg berbasis *online*. Selain itu

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



game online juga bersifat adiktif. Dari hasil analisis di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa hal ini adalah *opportunity* bagi usaha warnet.

4. Faktor Teknologi

Teknologi yang berkembang saat ini memberikan dampak yang besar bagi *CyberTron Games Center*. Saat ini, komputer bukanlah satu-satunya alat yang bisa menyediakan layanan internet, *gadget* baru seperti *iPad*, *iPhone*, dan *smart phone* lainnya dapat juga menyediakan layanan internet. Dewasa ini, komputer juga berkembang dengan pesat, dan pasti ada *hardware* baru yang muncul setiap bulannya. Hal ini merupakan ancaman bagi usaha warnet, karena peralatan komputer *CyberTron Games Center* yang dianggap cukup baik saat ini akan menjadi peralatan yang ketinggalan zaman pada saat beberapa tahun kemudian.

5. Faktor Hukum dan Peraturan

Dalam faktor legalitas dan hukum, *CyberTron Games Center* tentu akan mengikuti perundang-undangan dan peraturan daerah Jakarta dalam hal izin membuka usaha warnet. Komputer yang kami pakai pun harus menggunakan software yang berlisensi yang di atur di UU No.12 tahun 2002 tentang Hak Cipta, hal ini merupakan ancaman terhadap usaha warnet.

6. Faktor Lingkungan

Faktor-faktor lingkungan yang dianalisis di sini adalah bagaimana dampak *CyberTron Games Center* kedepannya terhadap lingkungan sekitar. Warnet membutuhkan tenaga listrik yang cukup besar (lebih dari 10.000 watt) untuk kegiatan operasionalnya, hal ini dapat menyebabkan pemanasan global, karena semakin banyak listrik yang dikonsumsi semakin banyak juga emisi karbon yang dibuang ke udara. Hal ini merupakan ancaman bagi usaha warnet.

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

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.

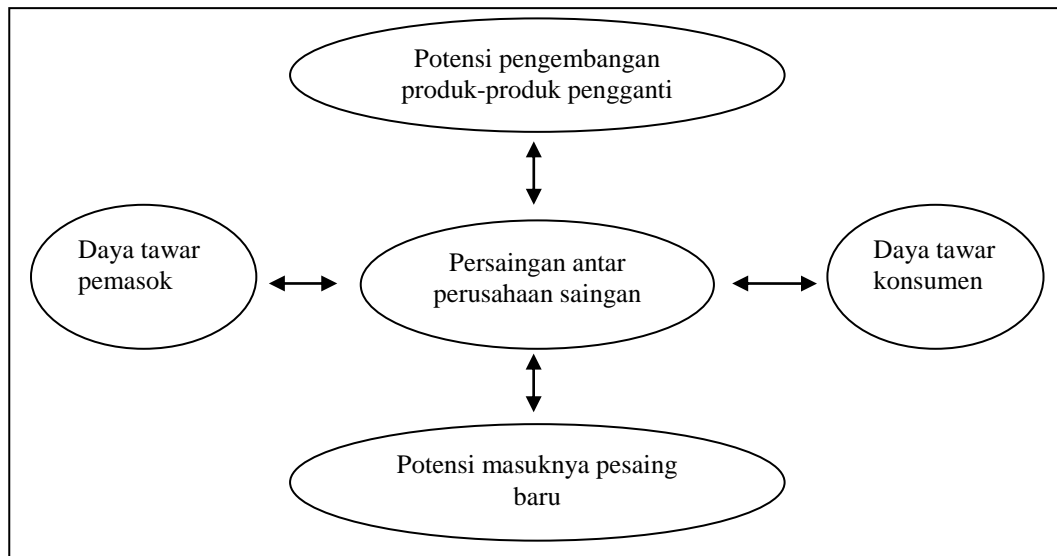


B. Analisis Persaingan Industri Michael Porter

Model Lima Kekuatan Porter tentang analisis kompetitif adalah pendekatan yang digunakan secara luas untuk mengembangkan strategi dalam banyak industri. Menurut Porter, hakikat persaingan suatu industri dapat dilihat sebagai kombinasi atas lima kekuatan yang bisa dijelaskan dengan gambar di bawah ini.

Gambar 2.1

Model Lima Kekuatan dari Kompetisi



Sumber : Fred R.David (2012: 146) Manajemen Strategis

Porter menyatakan bahwa kelima kekuatan bersaing tersebut dapat mengembangkan strategi persaingan dan mempengaruhi atau mengubah kekuatan tersebut agar dapat memberikan situasi yang menguntungkan bagi perusahaan.

1. Persaingan antar perusahaan saingan

Persaingan antar perusahaan sejenis biasanya merupakan kekuatan terbesar dalam lima kekuatan kompetitif. Strategi yang dijalankan oleh suatu perusahaan dapat berhasil hanya jika mereka memberikan keunggulan kompetitif dibanding



strategi yang dijalankan perusahaan pesaing. Pesaing utama dari *CyberTron Games Center* adalah B-Zone, Addict Net, Onyx Net. Persaingan yang terjadi di dalam usaha warnet sangatlah tinggi. Untuk mengatasi persaingan antar usaha, *CyberTron Games Center* berusaha meningkatkan mutu dari layanan yang diberikan dengan cara melakukan *maintenance* peralatan setiap harinya, memberikan pelayanan yang ramah, mencari *game* baru, mencegah adanya kenaikan harga, dll. Hal ini merupakan ancaman bagi usaha warnet.

Potensi masuknya pesaing baru

Kekuatan ini biasanya dipengaruhi besar kecilnya hambatan masuk ke dalam industri. Hambatan masuk ke dalam industri itu contohnya antara lain: besarnya biaya investasi yang dibutuhkan, perijinan, Sumber daya manusia, *supplier*. Biasanya semakin tinggi hambatan masuk, semakin rendah ancaman yang masuk dari pendatang baru. *CyberTron Games Center* optimis bahwa potensi masuknya pendatang baru kecil karena diperlukan modal yang cukup besar dan juga dibutuhkan wawasan yang tinggi di bidang komputer untuk memasuki bisnis ini. Hal ini merupakan *opportunity* bagi usaha warnet.

3. Daya tawar pemasok

Daya tawar dari pemasok juga digambarkan sebagai pasar input. Pemasok layanan internet dapat menjadi sumber kekuatan di perusahaan, ketika ada beberapa pengganti. *CyberTron Games Center* hanya memiliki satu pemasok utama, yaitu PT. First Media Tbk sebagai pemberi layanan internet, walaupun terdapat beberapa *supplier*, *CyberTron Games Center* tetap akan memilih PT. First Media Tbk karena harga yang ditawarkan adalah harga termurah (lebih murah dibandingkan dengan Telkom Speedy, Biznet, Maxindo, Centrin,dll), dan

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

3. Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



jika ada kenaikan harga dari PT. First Media Tbk diperkirakan masih lebih murah daripada harga yang ditawarkan Speedy (sebagai supplier layanan internet termurah kedua). Jadi, *bargaining power of supplier* tinggi dan merupakan ancaman bagi usaha warnet.

4. Hak cipta milik IBI BIKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

4. Daya tawar konsumen

Daya tawar konsumen, dimana kita bisa melihat bahwa semakin besar pembelian, semakin banyak pilihan yang tersedia bagi pembeli dan pada umumnya akan membuat posisi pembeli semakin kuat. Dalam bisnis warnet ini, daya tawar konsumen sangat tinggi karena tidak ada biaya tambahan yang dibutuhkan konsumen untuk berpindah ke warnet lain dan konsumen tidak akan datang untuk ke dua kalinya jika telah mendapatkan kesan pertama yang buruk. Dari hasil analisa di atas, Daya tawar konsumen cukup tinggi, dan menjadi ancaman bagi *CyberTron Games Center*.

5. Potensi pengembangan produk-produk pengganti

Pembeli cenderung untuk mengganti produk jika tidak merasa puas atau karena produk pengganti lebih baik dan lebih murah. Dalam hal ini tentunya jasa substitusi dari *CyberTron Games Center* adalah warnet lainnya. Faktor-faktor yang mempengaruhi adalah : harga, kualitas koneksi internet & komputer, suasana, dan game. Oleh karena itu kami harus sering memantau pesaing agar kita selalu dapat bersaing dan menjadi yang terbaik. Ancaman dari produk pengganti cukup rendah karena harga yang ditawarkan oleh *CyberTron Games*

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 IBI BIKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBI BIKG.



Center cukup murah dan bisa bersaing dengan kompetitor lainnya dan hanya *CyberTron Games Center* yang menyediakan *game online* internasional.

C. Analisis Pesaing

Pesaing merupakan perusahaan yang menghasilkan dan menjual produk atau jasa yang sama atau mirip dengan produk yang ditawarkan adapun arti lainnya, Pesaing adalah orang atau perusahaan yang memiliki usaha atau produk sejenis dengan yang kita miliki, sehingga di lapangan kita harus bersaing sebaik mungkin untuk memenangkan kompetisi yang membuat pembeli akan membeli produk kita dan tidak membeli produk kompetitor. Adanya kompetitor membuat para pengusaha berpacu melakukan berbagai strategi bisnis serta analisis untuk memenangkan persaingan. Perusahaan memperoleh keunggulan bersaing dengan memuaskan pelanggan atau konsumen yang ditargetkan lebih baik daripada yang diberikan oleh para pesaing.

Pada wilayah geografis yang sama, *CyberTron Games Center* yang terletak di Kota Harapan Indah memiliki beberapa pesaing antara lain : B-Zone, Addict Net, dan Onyx Net. Dalam rencana bisnis ini, *CyberTron Games Center* hanya menganalisa tiga dari empat pesaing. Untuk lebih jelasnya penulis akan memaparkan lebih jelas dari setiap kompetitor :

1. B-Zone

B-Zone telah berdiri kurang lebih selama 5 tahun, berada di Ruko Harapan Indah Blok FB 31-33. Mempunyai kapasitas komputer sebanyak 21 unit, 20 untuk komputer diperuntukkan bagi konsumen dan 1 unit komputer untuk *billing* dan *server*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik IBI BKG (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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Kelebihan dari B-Zone :

1. Salah satu dari warnet yang pertama berdiri di Harapan Indah, sudah berdiri cukup lama dan banyak pelanggan tetapnya
2. Memiliki internet yang cukup baik
3. Harga yang cukup murah

Kekurangan dari B-Zone :

1. komputer yang sudah ketinggalan zaman
2. Ruangan dipenuhi oleh asap rokok
3. Suasananya kurang nyaman & gelap
4. Banyak terdapat peralatan yang rusak
5. AC tidak selalu dinyalakan
6. Tidak adanya *non-smoking room*
7. Tidak adanya *game* internasional
8. Tidak adanya *game* Playstation/Xbox
9. Paket yang telah dibeli harus dihabiskan saat itu juga (tidak bisa disimpan)

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

2. Addict Net

Warnet ini telah berdiri selama kurang lebih 2 tahun, juga berada di Boulevard Hijau Raya Blok C no. 37. Warnet ini memiliki kapasitas 26 unit komputer, 25 unit diperuntukkan kepada konsumen dan 1 unit sisanya untuk *server* dan *billing*.

Kelebihan dari Addict Net :

1. Memiliki koneksi internet yang sangat baik
2. Memiliki komputer yang cukup canggih
3. Memiliki lahan parkir yang cukup
4. Pelayanan yang baik
5. *Full AC*

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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



6. Terdapat banyak jenis paket yang tersedia & harganya terjangkau.

Kekurangan dari Addict Net :

1. Tidak adanya *smoking room*
2. Tidak adanya *game* internasional
3. Tidak adanya *game* Playstation/Xbox

Onyx Net

Warnet ini telah berdiri selama kurang lebih 3 tahun, berada di Boulevard Hijau Raya Blok A No.23. Warnet ini memiliki kapasitas 26 unit komputer, 25 unit diperuntukan kepada konsumen dan 1 unit sisanya untuk *server* dan *billing*

Kelebihan dari Onyx Net :

1. Memiliki koneksi internet yang cukup baik
2. Memiliki lahan parkir yang cukup
3. *Full AC*

Kekurangan dari Onyx Net :

1. Tidak adanya *smoking room*
2. Tidak adanya *game* internasional
3. Tidak adanya *game* Playstation/Xbox
4. Paket yang telah dibeli harus dihabiskan saat itu juga
5. Harganya agak mahal

D. Analisis CPM

Menurut Fred R David (2012:301) CPM mengidentifikasi pesaing-pesaing utama suatu perusahaan serta kekuatan dan kelemahan khususnya mereka khususnya dalam hubungannya dengan posisi strategi perusahaan. Dalam CPM (*COMPETITIVE PROFIL MATRIX*) peringkat dan total nilai tertimbang untuk perusahaan pesaing dapat

© Hak cipta milik IBI RKG (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 IBI RKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBI RKG.



dibandingkan dengan perusahaan kita. Karenanya peringkat mengacu pada kekuatan dan kelemahan, dimana 4 = kekuatan mayor, 3 = kekuatan minor, 2 = kelemahan minor, dan 1 = kelemahan mayor.

Tabel 2.1

Matriks CPM *CyberTron Games Center*

Faktor Penentu Keberhasilan	Bobot	B-Zone		Addict Net		Onyx Net		CyberTron (direncanakan)	
		Rank	Nilai Tertimbang	Rank	Nilai Tertimbang	Rank	Nilai Tertimbang	Rank	Nilai Tertimbang
Akses Internet	0,25	3	0,75	4	1	3	0,75	3	0,75
Pelayanan	0,15	2	0,3	3	0,45	3	0,45	3	0,45
Kualitas Komputer	0,2	3	0,6	4	0,8	3	0,6	4	0,8
Suasana	0,15	2	0,3	3	0,45	2	0,3	4	0,6
Smoking Room	0,05	2	0,1	2	0,1	2	0,1	2	0,1
Kelengkapan Game	0,2	3	0,6	3	0,6	3	0,6	4	0,8
Total	1		2,35		3,4		2,8		3,5

Sumber : Lampiran 11

Pesaing terbesar *CyberTron Games Center* adalah Addict Net, dimana terdapat komputer dan koneksi internet yang sangat baik dan didukung oleh suasananya yang nyaman. *CyberTron Games Center* dapat menyaingi faktor suasana, komputer, dan pelayanannya tapi, kami tidak bisa menyaingi faktor koneksi internet nya. Tetapi *CyberTron Games Center* memiliki kelebihan yaitu satu satunya warnet yang memiliki konsep *one-stop gaming* dan dengan desain warnet yang menarik.

Secara keseluruhan dari perhitungan Matriks CPM dapat dilihat *CyberTron Games Center* menempati urutan pertama dengan total nilai tertimbang yaitu 3.5 dibandingkan dengan pesaing-pesaingnya di segmen yang sama.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Hak Cipta milik IBIK (Institut Bisnis, Informatika dan Komunikasi 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



E. Analisis SWOT

Ⓒ Berdasarkan teori Fred R. David (2012:327) Dalam memilih strategi yang diterapkan perusahaan maka perusahaan harus melakukan penilaian SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*) analisis dahulu.

Menurut Kotler dan Armstrong (2013:47) SWOT analisis adalah evaluasi keseluruhan dari *Strength, Weakness, Opportunity, dan Threat* dari suatu perusahaan.

Matriks kekuatan – kelemahan – peluang - ancaman SWOT (*strengths – weaknesses – opportunities – threats*) adalah sebuah alat pencocokkan yang penting yang membantu para manajer mengembangkan 4 jenis strategi:

1. Strategi SO (kekuatan – peluang)
2. Strategi WO (kelemahan – peluang)
3. Strategi ST (kekuatan – ancaman)
4. Strategi WT (kelemahan – ancaman)

Mencocokkan faktor-faktor eksternal dan internal utama merupakan bagian tersulit dalam mengembangkan matriks SWOT dan membutuhkan penilaian yang baik. Dalam melakukan perencanaan bisnisnya, *CyberTron Games Center* telah mempersiapkan analisis SWOT dan Matriks SWOT.

1. Strength

- a) Ruang warnet yang nyaman, dan dilengkapi dengan fasilitas yang lengkap (*headset, toilet, lahan parkir*)
- b) Desain warnet yang bertemakan dari Film *Box Office*
- c) Tersedia *booth* yang menjual makanan dan minuman
- d) Tersedia *smoking room* dan *non smoking room*



- e) Kualitas komputer yang baik.
- f) Paket *unlimited* bebas menggunakan internet selama satu bulan

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

2. *Weakness*

- a) Modal yang tersedia terbatas

3. *Opportunity*

- a) Terjadinya peningkatan penduduk di wilayah Harapan Indah, dan semakin meluasnya pembangunan didaerah ini.
- b) Pengguna internet yang terus meningkat setiap tahunnya
- c) Tersedianya *game online* internasional
- d) Perkembangan teknologi yang menyebabkan perubahan gaya hidup masa kini yang serba internet

4. *Threat*

- a) Sosial Budaya. Adanya perubahan pola pikir dan gaya hidup konsumen terutama dikalangan remaja dan mahasiswa, dimana dengan memakai Laptop dengan fasilitas akses Wifi, mereka telah merasa cukup untuk bermain *game*.
- b) Terdapat peraturan untuk tidak menggunakan *software* bajakan

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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Tabel 2.2

Matriks SWOT CyberTron Games Center

Internal	Kekuatan (S)	Kelemahan (W)
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ruang warnet yang nyaman 2. Desain warnet yang unik 3. Adanya <i>booth</i> makanan 4. Terdapat <i>smoking room</i> dan <i>non smoking room</i> 5. Kualitas komputer yang baik 6. Paket <i>unlimited</i> 7. <i>One-stop gaming</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Modal Terbatas 2. Sumber daya manusia terbatas 3. Gangguan koneksi internet dari <i>provider</i> 4. Konsumsi tenaga listrik yang besar
Eksternal	Peluang (O)	Strategi WO
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembangunan di Harapan Indah yang meningkat 2. Pengguna internet yang terus meningkat 3. Terdapat <i>game online</i> internasional 4. Berada di tempat yang strategis 5. Warnet <i>one-stop gaming</i> masih jarang ditemukan 6. Perubahan gaya hidup 7. Tingginya hambatan masuk untuk usaha sejenis 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memasang spanduk iklan lowongan pekerjaan yang banyak di sepanjang Jalan Boulevard Hijau Raya. (W2,O4) 2. Meningkatkan pelayanan kualitas warnet agar lebih banyak mendapatkan pendapatan, guna untuk investasi modal (W1,O1)
Ancaman (T)	Strategi ST	Strategi WT
<ol style="list-style-type: none"> 1. Banyaknya bisnis sejenis yang telah bermunculan 2. Teknologi yang berkembang setiap tahunnya 3. Sosial Budaya 4. Aturan untuk menggunakan <i>software</i> asli 5. Aturan menggaji karyawan di atas UMR 6. Tingginya persaingan, daya tawar konsumen dan supplier 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kualitas komputer, suasana nya harus dijaga agar konsumen tidak berpindah ke pesaing (S1&S4,T1) 2. Menunjukkan kelebihan (ruang nyaman, desain unik, full ac, ruang <i>smoking</i>, <i>onestop gaming</i> ,dll) yang berguna untuk menarik pelanggan lainnya karena bisnis sejenis banyak yang bermunculan (S1-S5,T1) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dalam persaingan yang ketat ini, <i>owner</i> harus menjaga agar semua peralatan dalam kondisi yang baik agar tidak kehilangan konsumen juga untuk mendapatkan konsumen baru, guna untuk menambah modal atau investasi (W1,T1)

Sumber : Warnet CyberTron Games Center

1. Hak cipta milik IBIKKG (Institut Teknologi dan Informatika Kwik Kian Gie) dan dilindungi Undang-Undang. Hak Cipta Dilindungi. 1. Dilarang menyalin atau menjiplak sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber. 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.