



BAB III

ANALISIS INDUSTRI DAN PESAING

Hal utama sebelum pebisnis membuka suatu usaha, pemilik bisnis harus dapat gambaran mengenai situasi dan keadaan dari persaingan industri sejenis, hal ini bertujuan agar pengusaha mengetahui pesaing-pesaing yang ada dan bisa lebih fokus untuk membuat perencanaan pada tren yang sedang berkembang serta bisa untuk mencari peluang dalam suatu usaha dan dapat meningkatkan keunggulan bersaing ditengah-tengah strategi dalam menjalankan usahanya nanti. Analisis industri juga bisa digunakan untuk mengetahui bisnis yang sedang dijalani dapat bertahan dan bersaing dengan para pesaing terdekatnya.

Di industri bidang desain grafis, tidak akan pernah mati dan memiliki potensi untuk berkembang apalagi sekarang banyak aplikasi atau *website* yang bisa memudahkan pengguna untuk melakukan desain di era industri 4.0. Banyaknya aplikasi atau *website* akan memunculkan banyak pesaing, sehingga penulis sebagai pebisnis harus bisa berfikir untuk dapat mengubah strategi yang nantinya bisa menarik perhatian konsumen.

3.1 Tren dan Pertumbuhan Industri

Industri desain grafis di Indonesia pada awalnya muncul tahun 1659, tahun tersebut desain grafis hanya sebagai percetakan surat kabar, hal ini dikarenakan industri percetakan saat itu sedang mengalami perkembangan dikarenakan ramainya penerbitan surat kabar dan buku. Pada abad ke 19 industri percetakan semakin berkembang, hal tersebut lumayan berdampak di Indonesia, dikarenakan di dalam industri percetakan terdapat perluasan dalam bagian komunikasi verbal dan komunikasi non verbal. Tahun 1919 tercatat ada 120 perusahaan yang mempekerjakan 3080 orang di industri percetakan, sebagian dari kegiatan tersebut merupakan desain grafis. Kegiatan komunikasi cetak memiliki peran dan makna yang cukup penting dalam kegiatan sehari-hari.

Tahun 1970 menjadi awal logo mulai populer penggunaannya sebagai suatu produk ataupun *brand*, dan banyak perusahaan-perusahaan yang mulai mencoba untuk meminta bantuan dalam membuat logo yang sesuai dengan identitas perusahaan tersebut, tidak hanya berhenti di kepopuleran logo, mulai semenjak tahun 1970 dan seterusnya, perusahaan-perusahaan desain grafis mulai bermunculan, berbeda dari perusahaan-perusahaan yang lebih mementingkan periklanan, perusahaan-perusahaan yang baru ini, lebih berfokus kepada pembuatan logo, ilustrasi cover kaset, dan lain-lain.



Semenjak tahun 1990 hingga sekarang, desain grafis mengalami banyak perubahan dan perkembangan, salah satu nya desainer grafis Indonesia mulai mengembangkan desain yang lebih kompleks dan bervariasi, hal ini tentu saja bisa terjadi karena adanya internet, internet juga memudahkan perusahaan-perusahaan atau bisnis-bisnis kecil untuk memasarkan produk dan brand mereka, peran desainer grafis membuat sebuah pemasaran yang menarik, dan pesan yang ingin disampaikan harus tepat. Menurut penulis usaha desainer grafis memiliki peluang yang besar, dikarenakan tujuan utama desain grafis adalah menciptakan suatu informasi secara non verbal melalui gambar atau ilustrasi untuk masyarakat luas.

3.2 Analisis Pesaing

Dalam menjalankan usaha, pasti pebisnis akan menemukan pesaing, pesaing tidak bisa dipisahkan dalam menjalankan suatu usaha. Maka sebab itu, pebisnis harus bisa bersaing dengan cara mencari-cari inovasi yang baru dan unik, seperti yang dikemukakan oleh Stephen Robbins “Inovasi adalah sebuah ide atau gagasan baru yang mana diterapkan guna memprakarsai dan memperbarui sebuah produk, proses, ataupun jasa yang telah ada sebelumnya”. Inovasi dapat mendorong dan mendukung bisnis untuk dapat bersaing agar tidak kalah dengan pesaing.

Seperti yang sudah dijabarkan bahwa inovasi memang merupakan hal yang penting untuk bisnis bisa bertahan dan bersaing, tetapi pada saat memulai bisnis baru, pebisnis tidak bisa langsung mencari inovasi-inovasi baru tanpa mencari tau mengenai pesaing kita, apa keunggulan, keunikan dari bisnis pesaing kita. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh POKETTO STUDIO untuk pesaing-pesaing yang ada antara lain :

1. Nama perusahaan : Sooca Design Agency
Alamat perusahaan : Jalan Danau Toba 104, Pejompongan, Jakarta.
Jenis jasa : Graphic Design
Website perusahaan : <https://www.soocadesign.com/en/>
2. Nama perusahaan : Studio Skato
Alamat perusahaan : Jalan H.R. Rasuna Said, Kecamatan Setiabudi, Jakarta Selatan.
Jenis jasa : Graphic Design & Branding
Website perusahaan : <https://www.studioskato.com/bio>



3. Nama perusahaan : Odama Studio
 Alamat perusahaan : -
 Jenis jasa : Graphic Design
 Website perusahaan : <https://odama.io/>

Tabel 3.1 Kelemahan Dan Keunggulan Pesaing

Pesaing	Kelemahan	Keunggulan
<i>Socca Design Agency</i>	Sosial media <i>instagram</i> yang kurang interaktif.	1. Ada cabang di daerah Semarang dan Surabaya. 2. Sudah mendapatkan banyak <i>client</i> .
<i>Studio Skato</i>	Kurangnya promosi di sosial media <i>instagram</i> .	1. Sudah mendapatkan banyak <i>client</i> dari berbagai jenis sektor pekerjaan. 2. <i>Design</i> dan <i>content</i> sosial media yang simple membuat sosial media <i>studio skato</i> semakin menarik.
<i>Odama Studio</i>	1. Kurang dikenal oleh banyak orang. 2. Kurang memberikan pekerjaan-pekerjaan yang sudah selesai.	1. Memiliki design dan nama yang unik. 2. Branding yang dibangun sudah melekat.

Sumber : *POKETTO STUDIO*

3.3 Analisis PESTEL

Analisis PESTEL, merupakan kerangka kerja atau alat yang bisa membantu dalam menganalisis dan memantau faktor lingkungan eksternal, PESTEL sendiri adalah singkatan dari 6 faktor yang dapat mempengaruhi bisnis, yaitu politik, ekonomi, sosial, teknologi, lingkungan dan hukum. Masing-masing dari faktor tersebut akan menjadi konsep yang akan digunakan, jika pebisnis menerapkan analisis PESTEL, pebisnis bisa mendapatkan pandangan baru dan juga pebisnis dapat mengambil keputusan lebih baik melalui bantuan analisis PESTEL, hasil analisis pestel yang dilakukan oleh POKETTO STUDIO antara lain :



1. Politik (*Politic*)

Pajak adalah bagian dari politik, maka dari itu sesuai dengan undang-undang Nomor 20 Tahun 2008 tentang usaha Mikro, Kecil, dan Menengah, POKETTO STUDIO masuk kategori usaha kecil. POKETTO STUDIO masuk ke dalam kategori usaha kecil merupakan keuntungan dimana tarif pajak penghasilannya menjadi rendah yaitu sebesar 0,5% dan kemudahan dalam melaporkan pajak. Tidak hanya dari pajak, undang-undang nomor 20 tahun 2008 memberikan perlindungan berupa perizinan usaha yang lebih mudah dan akses permodalan yang lebih mudah.

2. Ekonomi (*Economy*)

Kondisi ekonomi Indonesia sekarang menurut Badan Pusat Statistik yang diterbitkan pada tanggal 6 bulan Februari 2023, menyatakan bahwa ekonomi Indonesia triwulan IV-2022 terhadap triwulan IV-2021 mengalami pertumbuhan sebesar 5,01 persen. Dari sisi produksi, Lapangan Usaha Transportasi dan Pergudangan mengalami pertumbuhan tertinggi sebesar 16,99 persen. Sementara dari sisi pengeluaran, Komponen Ekspor Barang dan Jasa mengalami pertumbuhan tertinggi sebesar 14,93 persen.

Berdasarkan data tersebut ekonomi Indonesia sudah membaik sekarang, dan pada tahun 2021 industri kreatif menunjukkan bahwa ekonomi kreatif saat itu menjadi lokomotif kebangkitan Indonesia. Hal ini yang membuat penulis cukup percaya bahwa POKETTO STUDIO bisa berkembang.

3. Sosial (*Social*)

Faktor sosial dapat mempengaruhi keberlangsungan suatu bisnis, gaya hidup dan cara berinteraksi seseorang dapat mempengaruhi perilaku pola konsumen. Bisnis POKETTO STUDIO ini mendapatkan ide berdasarkan gaya hidup masyarakat yang sudah terbentuk sebelum-sebelumnya. Masyarakat yang sudah terbiasa dengan desain komunikasi visual, dikarenakan banyaknya online shop yang bermunculan dan juga pengguna TikTok yang lumayan banyak sehingga masyarakat mulai sadar dan pentingnya desain komunikasi visual membuat hal tersebut memperbesar pangsa pasar.

4. Teknologi (*Technology*)

Teknologi yang semakin hari semakin berkembang dan memberikan banyak kemudahan untuk masyarakat dalam mengakses internet, atas hal ini POKETTO STUDIO sangat terbantu untuk bisa mempromosikan jasa di berbagai *platform*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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.



sosial media dan dengan adanya internet semakin membuka peluang untuk bertemu pelanggan dari berbagai negara.

5. C Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie) Lingkungan (*Enviroment*)

Lingkungan dalam berbisnis *online (e-commerce)* perlu diperhatikan. Sebagai pebisnis kita perlu menganalisis terhadap lingkungan yang ada, POKETTO STUDIO sendiri merasa bahwa di era sekarang sudah banyak pesaing, sehingga susah untuk melakukan promosi seperti biasa, tetapi POKETTO STUDIO merasa bahwa TikTok dapat menjadi salah satu cara untuk mempromosikan ke masyarakat.

6. Legal

Untuk faktor legalnya, penulis harus memperhatikan dan mengikuti aturan-aturan pemerintah yang sudah diciptakan. Seperti yang sudah ada di kebijakan pemerintah mengenai peraturan pemerintah nomor 80 tahun 2019 yang mengatur tentang pihak-pihak yang melakukan, persyaratan, penyelenggaraan, kewajiban pelaku usaha, iklan, penawaran, penerimaan, konfirmasi, kontrak, pembayaran, pengiriman barang, penukaran barang dalam perdagangan dengan sistem elektronik. Dikarenakan POKETTO STUDIO masuk kedalam usaha kecil, legalitas yang dibutuhkan adalah NPWP (Nomor Pokok Wajib Pajak), SIUP (Surat Ijin Usaha Perdagangan), dan NIB (Nomor Induk Berusaha) hal ini perlu dilakukan agar POKETTO STUDIO bisa menjalankan bisnis nya dengan lancar, dan dengan mendaftarkan legalitas POKETTO STUDIO hal tersebut membuat POKETTO STUDIO bisa membuka usaha nya dan melebarkan lapangan pekerjaan yang baru kepada masyarakat serta mendapatkan akses perizinan dan pendanaan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

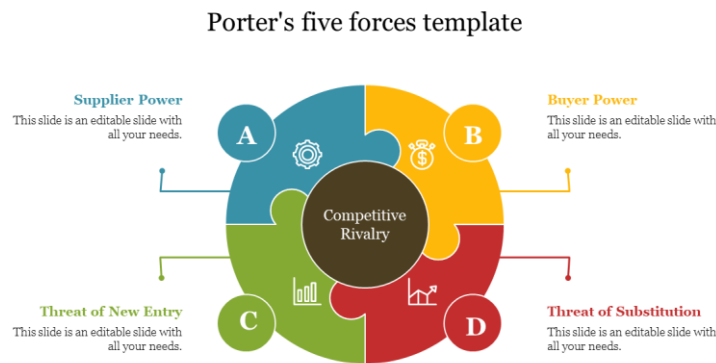
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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



3.4 Analisis Pesaing : Lima Kekuatan Persaingan Model Porter

Porter five force merupakan metode yang dikemukakan oleh Michael Porter, metode ini berisi lima kekuatan yang menjadi inti dari suatu industri. Kelima kekuatan tersebut dapat dimanfaatkan untuk mengukur persaingan, daya tarik dan profitabilitas suatu pasar atau industri. Metode *Porter five force* akan melakukan identifikasi keunggulan kompetitif dengan menggunakan lima sumber kekuatan dalam bersaing. Berikut adalah kelima kekuatan *Porter five force* dari POKETTO STUDIO

Gambar 3.1 Porter's five forces



Sumber : <https://inmarketing.id/porter-five-forces-adalah.html>

1. Persaingan industri

Pesaing yang ada di industri kreatif terutama subsektor desain komunikasi visual sangat banyak, untuk menghadapi pesaing yang banyak, POKETTO STUDIO memerlukan strategi yang matang untuk memberikan kesan yang menarik terhadap *customer*, hal tersebut bisa dilakukan dengan membangun brand yang unik dari POKETTO STUDIO, tidak hanya itu POKETTO STUDIO juga akan lebih aktif dalam sosial media, agar branding yang unik tersebut, bisa sampai kepada *customer*.

2. Ancaman pendatang baru

Desain grafis memang sudah melekat dalam kehidupan masyarakat saat ini, akibat dari covid-19 desain grafis di Indonesia semakin meningkat. Hal ini membuat banyak pesaing baru bermunculan untuk merintis ke bidang desain grafis, seperti yang diketahui bahwa untuk bisa bersaing POKETTO STUDIO harus memiliki ide atau inovasi dengan tujuan untuk membuat hal yang berbeda dari pesaing-pesaing nya, serta untuk menarik perhatian calon customer karena ancaman pesaing baru pastinya

Copyright © Kwik Kian Gie (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie) 2021. All rights reserved. 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

akan terus meningkat, sehingga hal itu juga akan menjadi tantangan untuk POKETTO STUDIO.

3. Ancaman produk pengganti

Setiap bisnis yang ada, pasti akan selalu ada produk pengganti, produk pengganti bisa menjadi suatu inovasi agar consumer menjadi lebih tertarik untuk menggunakan jasa POKETTO STUDIO. Media promosi melalui *billboard* yang cakupan masyarakat nya lebih luas dan bisa menarik pelanggan lebih banyak.

4. Daya tawar pembeli

Calon customer pasti memiliki daya tarik sendiri dalam memilih jasa desain grafis, perlu diketahui bahwa jasa desain grafis terutama di Indonesia sangat banyak, sehingga hal ini mendorong POKETTO STUDIO untuk mencari ide dan berinovasi agar POKETTO STUDIO bisa dikenal calon customer dan calon customer tersebut bersedia untuk menaruh kepercayaan kepada POKETTO STUDIO.

5. Daya tawar pemasok

Pemasok atau supplier yang ada di dalam industri bisnis. POKETTO STUDIO akan bekerja sama dengan platform-platform sosial media dan software untuk melakukan design, kerjasama yang dimaksud adalah penulis akan melakukan pembayaran membership untuk bisa menggunakan akses penuh terhadap penggunaan software design.

3.5 Analisis Faktor Kunci Sukses (*Competitive Profile Matrix*)

Matriks Profil Kompetitif adalah analisis strategis yang memudahkan pebisnis dalam membandingkan antara bisnis penulis dan pesaing yang ada. Analisis CPM dilakukan untuk memberikan kelebihan dan kelemahan yang dimiliki oleh perusahaan pesaing. Ada beberapa faktor kelebihan dan kelemahan yang dapat dipertimbangkan untuk jalannya bisnis POKETTO STUDIO.





Tabel 3.2 Competitive Profile Matrix

Faktor Kunci	Bobot	POKETTO STUDIO		Odama Studio		Studio Skato		Sooca Design Agency	
		peringkat	nilai	Peringkat	Nilai	Peringkat	Nilai	Peringkat	Nilai
Harga yang terjangkau	0,2	3	0,6	2	0,6	3	0,6	2	0,6
Desain yang menarik	0,2	3	0,6	3	0,6	4	0,8	4	0,8
Kombinasi warna	0,19	3	0,57	3	0,57	3	0,57	4	0,76
Testimoni pelanggan	0,19	2	0,38	3	0,57	3	0,57	4	0,76
Penyampaian pesan melalui visual yang tepat	0,22	4	0,88	4	0,88	4	0,88	4	0,88
Total	1,00		3,03		3,22		3,42		3,8

Sumber : POKETTO STUDIO

Berdasarkan tabel CPM (Competitive Profile Matrix) diatas, ada lima faktor kunci sukses yang bisa diketahui dengan memberikan nilai bobot yang didapatkan dari hasil kuesioner yang diisi sebanyak 30 orang. Tujuan dari memberikan nilai bobot adalah untuk menunjukkan bahwa semakin besar nilai bobot nya semakin berpengaruh faktor tersebut, total dari nilai bobot harus berjumlah satu. Selain dari nilai bobot ada juga peringkat, peringkat adalah nilai yang diberikan untuk setiap perusahaan yang penilaiannya berupa angka satu hingga empat. Angka satu menunjukkan bahwa perusahaan tidak memiliki kontrol yang baik atas faktor tersebut, dan angka empat menunjukkan bahwa perusahaan memiliki kontrol yang sangat baik terhadap faktor tersebut. Yang terakhir adalah nilai, nilai merupakan hasil yang didapatkan dari pengkalian antara bobot dan peringkat dari masing-masing perusahaan, perusahaan yang memiliki total nilai tertinggi, adalah perusahaan yang paling unggul. Berikut adalah penjelasan mengenai posisi dan pesaing usaha POKETTO STUDIO berdasarkan tabel di atas



1. Harga yang terjangkau

Harga adalah faktor terbesar dalam suatu usaha bisnis, harga merupakan hal pertama yang dilihat *consumer* sebelum membeli barang/jasa, harga yang tidak sesuai dengan konsumen maka bisnis yang dijalani akan susah untuk bersaing dalam pasar. Berdasarkan tabel yang ada di atas, semakin tinggi nilai faktor harga, menunjukkan bahwa harga yang ditawarkan lebih terjangkau dari pesaing. Faktor harga memiliki bobot nilai 0,2 dan setelah menganalisis, penulis menyadari bahwa *Odama studio* dan *studio skato* sama-sama memiliki nilai peringkat 3, hal tersebut menunjukkan bahwa harga yang ditawarkan terjangkau. Usaha POKETTO STUDIO untuk mendapatkan peringkat 3 adalah dengan meminimalisir harga jasa desain, sesuai dengan standard yang sudah ada. *Sooca Design Agency* mendapatkan nilai peringkat 2 dikarenakan harganya yang mahal.

2. Desain yang menarik

Faktor desain berkaitan dengan seberapa banyak konsumen/pasar yang tertarik melihat desain yang dibuat, sebelum konsumen membeli jasa, konsumen harus tertarik dulu dengan desain-desain yang ada di sosial media atau *website*. Bobot nilai untuk faktor desain yang menarik ini adalah 0,2 dan usaha dari POKETTO STUDIO untuk dapat meraih nilai peringkat 3 adalah dengan memperluas pengetahuan mengenai desain, serta mempraktekkannya, hal ini memang sudah menjadi hal yang biasa, tapi POKETTO STUDIO yakin dengan memperluas pengetahuan desain bisa memberikan kesan yang bagus untuk konsumen. *Odama studio* memiliki nilai peringkat yang sama dengan POKETTO STUDIO sehingga bisa terbilang kualitas desainnya sama dengan POKETTO STUDIO walaupun *Odama studio* memiliki desain yang unik tetapi masih belum cukup untuk merangkul konsumen lebih banyak. Untuk *Skato Studio* dan *Sooca Design Agency* keduanya memiliki nilai peringkat 4 dimana hal itu dikarenakan mereka sudah berfokus ke jasa desain sejak lama dan sooca serta skato studio keduanya memang sudah mengurus banyak konsumen sehingga hal itu juga yang menjadikan kedua jasa design tersebut memiliki desain yang bagus.

3. Kombinasi warna

Penggunaan kombinasi warna yang tepat dalam desain merupakan salah satu aspek penting, kombinasi warna bisa memberikan ketertarikan untuk konsumen, bahkan dalam suatu bisnis, warna memiliki peran penting dalam membuat sebuah brand dan pemilihan warna tidak bisa hanya berdasarkan kesukaan seseorang, harus

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.



melakukan riset terlebih dahulu tentang warna, karena setiap warna memiliki arti yang berbeda. Bobot yang ada pada faktor kombinasi warna adalah 0,19 untuk usaha POKETTO STUDIO agar bisa mendapatkan nilai peringkat 3 adalah dengan mempelajari pesaing-pesaing yang sudah lama mengikuti industri desain, dan mencoba untuk mengimplementasikan nya agar POKETTO STUDIO dapat berkembang lama-kelamaan. Untuk *Odama studio* dan *skato studio* juga memiliki nilai peringkat 3, hal ini dikarenakan *Odama studio* dan *skato studio* tidak terlalu mencoba untuk mengkombinasikan warna. *Sooca Design Agency* yang memiliki nilai peringkat 4, memang memiliki pemilihan dan kombinasi warna yang bagus.

4. Testimoni pelanggan

Setiap bisnis pastinya selalu akan ada testimoni yang diberikan oleh pelanggan, baik secara *online* ataupun *offline*. Hal tersebut nanti akan mempengaruhi jalannya usaha, apabila pelayanan yang diberikan bagus dan berkesan konsumen akan senang dan bisa dijadikan nilai positif untuk usaha, begitu juga sebaliknya jika pelayanan yang diberikan kurang memuaskan hal tersebut akan membuat konsumen kecewa dan mungkin tidak akan pergi ke lagi. Maka dari itu bobot penilaian yang diberikan adalah 0,19 untuk POKETTO STUDIO, dapat memuaskan pelanggan dan meninggalkan kesan yang baik, POKETTO STUDIO berusaha untuk tetap konsisten dalam melayani konsumen dan membangun kesan yang baik terhadap pelanggan agar POKETTO STUDIO bisa mendapatkan nilai peringkat 2. *Odama studio* dan *skato studio* bisa dibilang cukup memberikan kesan yang menarik terhadap konsumen karena mendapatkan nilai peringkat 3, sedangkan *sooca design agency* memiliki nilai peringkat 4, yang artinya *sooca design agency* sangat memperhatikan konsumen dan memberikan kesan yang baik.

5. Penyampaian pesan melalui visual yang tepat

Desain selain memberikan keindahan, desain menghadirkan pesan melalui visual, maka dari itu penting sekali untuk menanyakan kepada konsumen apa saja hal yang ingin disampaikan untuk masyarakat, sehingga nantinya saat desain sudah selesai, pesan visual yang ingin disampaikan berhasil dan sesuai, dari hal tersebut komunikasi visual merupakan fondasi utama dan menjadi hal yang paling krusial, maka sebab itu nilai bobot yang didapatkan adalah 0,22.

Usaha POKETTO STUDIO untuk bisa meraih peringkat nilai 4 adalah dengan mengerti dan memahami apa yang diinginkan oleh konsumen dan merealisasikan nya kedalam desain, dan untuk *odama studio*, *studio skato* dan *sooca*

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.



design agency memiliki nilai peringkat 4 yang berarti mereka dapat memahami dan mengerti apa yang diinginkan oleh konsumen dengan baik.

3.6 Analisis lingkungan eksternal dan internal

Menurut Philip Kotler dan Gray Armstrong (2017:79) “*An overall evaluation of the company’s (S) strength, (W) Weakness, (O) Opportunities, dan (T) Threats*”.

1. *Strength* adalah kondisi yang menggambarkan kekuatan yang ada pada suatu organisasi atau perusahaan, ketika suatu perusahaan atau organisasi sudah mengetahui tentang kekuatan yang dimiliki, kekuatan tersebut bisa dimanfaatkan untuk dapat bersaing dengan perusahaan lain.
2. *Weakness* adalah kondisi yang menggambarkan kelemahan dari organisasi atau perusahaan, hal tersebut merupakan masalah dari organisasi atau perusahaan, jika kelemahan tersebut tidak diatasi nanti nya bisa menjadi permasalahan besar untuk kemajuan perusahaan dan bisa mengakibatkan kalah bersaing dengan perusahaan lain.
3. *Opportunities* merupakan gambaran mengenai kesempatan-kesempatan peluang yang ada dari luar perusahaan, yang bisa menjadi peluang untuk suatu bisnis nantinya dapat berkembang, peluang ini dapat dimanfaatkan untuk dapat mencapai visi misi serta tujuan jangka panjang perusahaan.
4. *Threats* atau ancaman dari suatu perusahaan saat menjalankan bisnis, dengan menganalisis ancaman, perusahaan dapat mempersiapkan berbagai ancaman yang ada di luar perusahaan atau organisasi.

Dengan adanya metode SWOT ini, memudahkan POKETTO STUDIO untuk membuat analisis dari empat faktor tersebut. Berikut adalah analisis SWOT dari POKETTO STUDIO

1. Strength
 - Harga yang terjangkau.
 - Memberikan kualitas design yang memuaskan.
 - Dapat memberikan komunikasi visual yang tepat.
2. Weakness
 - Kurangnya testimoni dari pelanggan.
 - Pemilihan dan kombinasi warna yang kurang.
3. Opportunities
 - Memiliki potensi pasar yang besar.



- Dengan industri kreatif yang sudah besar, memungkinkan banyak bisnis-bisnis kecil yang akan berdatangan.

4. Threat

Para pesaing lama yang sudah memiliki pangsa pasar besar.

Muncul nya pesaing-pesaing baru.

Tabel 3.3 MATRIX SWOT

Internal	<p>Strength</p> <ul style="list-style-type: none"> - Harga yang terjangkau (S1). - Memberikan kualitas design yang memuaskan (S2). - Dapat memberikan komunikasi visual yang tepat (S3). 	<p>Weakness</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kurangnya testimoni dari pelanggan (W1). - Pemilihan dan kombinasi warna yang masih kurang (W2).
Eksternal	<p>Strategi SO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengenalkan dan membuat branding untuk POKETTO STUDIO (S1, S2, S3, O1, O2). - Mengikuti perkembangan dan trend yang ada sekarang (O1,O2). - Memberikan edukasi melalui sosial media tentang pentingnya design (O1,O2, S2,S3). 	<p>Strategi WO</p> <p>Aktif dalam sosial media agar POKETTO STUDIO lebih dikenal dan bisa mendapatkan pelanggan sehingga dapat membantu perkembangan POKETTO STUDIO (W1, W2, O1).</p>
Internal	<p>Opportunities</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memiliki potensi pasar yang besar (O1). - Dengan industri kreatif semakin besar, bisnis-bisnis kecil baru akan bermunculan dan menyadari pentingnya design (O2). 	
Eksternal	<p>Strategi TS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengembangkan dan berinovasi untuk mendapatkan ide baru (T1,T2,S2,S3). - Mendekatkan diri dengan konsumen agar konsumen merasa dekat dengan POKETTO STUDIO (T1,T2,S1,S2,S3). 	<p>Strategi TW</p> <p>Membangun kerja sama dengan aplikasi atau website design (T1,T2,W1,W2,W3).</p>
Internal	<p>Threats</p> <ul style="list-style-type: none"> - Para pesaing lama yang sudah memiliki pangsa pasar yang banyak (T1). - Muncul nya pesaing yang baru (T2). 	

Sumber : POKETTO STUDIO

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya.
 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.

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie