



**Universitas Katolik Parahyangan**  
**Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**  
**Program Studi Ilmu Administrasi Bisnis**

*Terakreditasi A*

*SK BAN –PT NO: 468/SK/BAN-PT/Akred/S/XII/2014*

**Analisis SWOT dan Inovasi Produk di Giggle Box Bandung**

Skripsi

Oleh

Alvian Leony Rusmawan

2012320195

Bandung

2017



**Universitas Katolik Parahyangan**  
**Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**  
**Program Studi Ilmu Administrasi Bisnis**

*Terakreditasi A*

*SK BAN -PT NO: 468/SK/BAN-PT/Akred/S/XII/2014*

**Analisis SWOT dan Inovasi Produk di Giggle Box**

**Bandung**

Skripsi

Oleh

Alvian Leony Rusmawan

2012320195

Pembimbing

Dr. Theresia Gunawan, M.M., M.Phil.

**Bandung**

2017

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Program Studi Ilmu Administrasi Bisnis



**Tanda Pengesahan Skripsi**

Nama : Alvian Leony Rusmawan  
Nomor Pokok : 2012320195  
Judul : Analisis SWOT dan Inovasi Produk di Giggle Box Bandung

Telah diuji dalam Ujian Sidang jenjang Sarjana  
Pada Kamis, 12 Januari 2017  
Dan dinyatakan **LULUS**

**Tim Penguji**

**Ketua sidang merangkap anggota**

Dr. Maria Widyarini, S.E., M.T

:   
\_\_\_\_\_


**Sekretaris**

Dr. Theresia Gunawan, M.M., M.Phil.

:   
\_\_\_\_\_

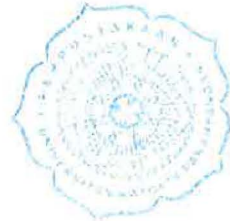
**Anggota**

Dr. Fransisca Mulyono, Dra., M.Si

:   
\_\_\_\_\_

Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

  
Dr. Pius Sugeng Prasetyo, M.Si



## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Alvian Leony Rusmawan

NPM : 2012320195

Jurusan/Program Studi : Ilmu Administrasi Bisnis

Judul : Analisis SWOT dan Inovasi Produk di Giggle  
Box Bandung

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya tulis ilmiah sendiri dan bukanlah merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik oleh pihak lain. Adapun karya atau pendapat pihak lain yang dikutip, ditulis dengan kaidah penulisan ilmiah yang berlaku.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan bersedia menerima konsekuensi apapun sesuai aturan yang berlaku apabila dikemudian hari diketahui bahwa pernyataan ini tidak benar.

Bandung, 7 Januari 2017



Alvian Leony Rusmawan

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas segala anugerah, berkat, dan kasih-Nya yang berlimpah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis SWOT dan Inovasi Produk di Giggle Box Bandung” sebagai tugas akhir untuk menempuh ujian siding sarjana strata 1 di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik program studi Ilmu Administrasi Bisnis, Universitas Katolik Parahyangan, Bandung.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang ada di dalam penulisan skripsi ini dikarenakan terbatasnya kemampuan penulis dalam hal pengetahuan dan pengalaman menulis. Walaupun demikian penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk memenuhi setiap persyaratan yang diminta.

Dalam kesempatan ini juga penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Theresia Gunawan, S.Sos. MM., M. Phil. Selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran telah menyediakan waktu, tenaga, dan dukungan untuk membantu dan membimbing selama seminar dan skripsi.
2. Bapak Yoke Pribadi Kornarius, S.AB., M.Si. selaku dosen yang sudah memotivasi dan memberikan nasihat hingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan.
3. Seluruh dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Katolik Parahyangan yang telah memberikan pengetahuan yang luas, dan berguna bagi penulis.

4. Bapak Agus S selaku pemilik Giggle Box yang sudah meluangkan waktunya untuk melakukan wawancara.
5. Mami, Papi, Arwindy, Anatasya, Amelda yang selalu memberikan motivasi terbesar dalam bentuk moriil maupun materiil, nasihat dan doa serta kesabaran selama ini.
6. Novi Natawicahya yang selalu membantu dan berjuang bersama selama perkuliahan hingga skripsi.
7. Giovanni AS, Bella AW, Lita S, Fenny T, Melisa G, Samuel Phoa, Agnes E, Icha S, Rendy(bean), Fauziyah R, Steven David Julye, Regueldo yang selalu memotivasi penulis dari awal perkuliahan.
8. Pihak-pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu, yang secara lagsung maupun tidak langsung telah membantu penulis selama penyusunan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas segala kebaikan dari seluruh pihak yang bersangkutan yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini. Segala kritik dan saran yang membangun akan diterima dan semoga hasil dari skripsi ini akan berguna bagi berbagai pihak.

Bandung, 7 Januari 2017

## ABSTRAK

Nama: Alvian Leony Rusmawan

NPM: 2012320195

Judul: Analisis SWOT dan Inovasi Produk di Giggle Box Bandung

---

Inovasi dalam sebuah dunia usaha sangat dibutuhkan, karena dunia usaha bukan hanya membicarakan *profit* saja, tetapi sebuah bisnis memerlukan pencapaian yaitu produk baru dalam bisnisnya atau yang sering disebut sebagai Inovasi produk. Dalam setiap rancangan strategi inovasi sebuah bisnis tidak lepas dari beragam inovasi yang dibuat dan dikenalkan pada konsumen, inovasi tersebut akankah diminati atau tidak. Inovasi juga dibutuhkan untuk melawan kompetitor dalam bentuk usaha sejenis. Saat ini yang sedang digemari oleh banyak masyarakat adalah bisnis rumah makan, yang salah satunya adalah berbisnis café & resto, yang salah satu pelaku bisnisnya adalah Giggle Box. Diikuti oleh pertumbuhan penduduk yang makin pesat akan membutuhkan kebutuhan pangan dan membuat peluang bagi bisnis café & resto, karena Giggle Box sendiri dikenal sebagai café yang awal mulanya berdiri di Bandung, Indonesia. Melihat peluang tersebut, Giggle box yang sudah terkenal sebagai *leader* di bidang bisnis ini memerlukan strategi Inovasi yang tepat untuk menjangkau banyak pasar yang lain.

Penelitian ini pada dasarnya menggunakan penelitian deksriptif dan menggunakan metode studi kasus, teknik analisis data menggunakan perbandingan antara teori-teori dengan informasi yang didapatkan peneliti dari lapangan. Lalu, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi langsung, studi kepustakaan, dan wawancara.

Secara menyeluruh, didasarkan dari analisa peneliti menggunakan *five porter analysis* dipaparkan mengenai situasi perkembangan perusahaan secara menyeluruh dan diidentifikasi mengenai *SWOT analysis (strength, weaknesses, opportunities, and threat)* yang dimiliki oleh perusahaan, *EFAS* dan *IFAS Matrix* (dengan tujuan mengetahui seberapa besar perusahaan dapat mengatasi keadaan internal dan eksternal perusahaan).

Kata kunci : Strategi Inovasi Produk, Analisis SWOT, industri kreatif, inovasi

## ABSTRACT

Name : Alvian Leony Rusmawan

NPM : 2012320195

Title : SWOT Analysis and Product Innovation at Giggle Box Bandung

---

Innovation in a world effort is needed, because the business is not just talking about profit, but a business that requires achievement in business or a new product that is often referred to as product innovation. In any design of a business strategy innovation can not be separated from the innovations created and introduced to the consumer, such innovations would demand or not. Innovation is also needed to counter the competitors in the form of similar business. The currently favored by many people is the restaurant business, one of which is a café & restaurant business, which is one of the principals business is Giggle Box. Followed by increasingly rapid population growth will require food needs and create business opportunities for café & restaurant, for Giggle Box itself is known as the café is beginning to stand in Bandung, Indonesia. Seeing the opportunity, Giggle box that has been known as a leader in this field of business innovation strategy requires the right to reach many other markets.

This study basically use descriptive study and using the case study method, data analysis techniques using a comparison between the theories of information obtained by researchers from the field. Then, data collection techniques used are direct observation, literature study and interviews.

Overall, based on the analysis the researcher used five porter analysis present regarding the situation of the development of the company as a whole and identified the SWOT analysis (strength, weaknesess, opportunities, and threats) owned by the company, EFAS and IFAS Matrix (in order to know how much the company can overcome internal and external circumstances).

Keywords: Product Innovation Strategy, SWOT Analysis, Creative industries, innovation



## DAFTAR ISI

<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
1.2 IDENTIFIKASI MASALAH.....	4
1.3 TUJUAN PENELITIAN .....	5
1.4 KEGUNAAN PENELITIAN.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>7</b>
2.1 DEFINISI STRATEGI.....	7
2.2 MANAJEMEN STRATEGI.....	8
2.3 PERENCANAAN STRATEGI.....	9
2.4 ANALISIS PESTEL.....	9
2.5 ANALISIS INDUSTRI PORTER’S FIVE FORCES.....	12
2.6 INOVASI.....	16
2.6.1 Inovasi Produk.....	17
2.6.2 Inovasi Manajemen.....	26
2.6.3 Manajemen inovasi.....	29
2.7 ANALISIS SWOT.....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>33</b>
3.1 METODE PENELITIAN.....	33
3.2 TEKNIK PENGUMPULAN DATA .....	33
3.3 TEKNIK ANALISIS DATA.....	34
3.4 WAWANCARA.....	35

3.5	MODEL PENELITIAN.....	3 5
3.6	OPERASIONALISASI VARIABEL.....	3 6
<b>BAB IV OBJEK PENELITIAN.....</b>		<b>40</b>
4.1	PROFIL PERUSAHAAN.....	4 0
4.1	VISI DAN MISI PERUSAHAAN.....	4 1
4.2	STRUKTUR ORGANISASI.....	4 1
<b>BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>43</b>
5.1	HASIL ANALISIS INOVASI.....	4 3
5.2	ANALISIS LINGKUNGAN EKSTERNAL.....	4 6
5.2.1	HASIL ANALISIS PESTEL.....	4 6
5.2.2	HASIL ANALISIS INDUSTRI <i>PORTER FIVE FORCES'S</i> .....	5 4
5.3	ANALISIS LINGKUNGAN INTERNAL.....	5 8
5.4	IFAS MATRIX.....	6 5
5.5	EFAS MATRIX.....	6 8
5.6	HASIL ANALISIS S.W.O.T (STRENGTH, WEAKNESS, OPPORTUNITY AND THREATS).....	7 2
5.7	ANALISIS SWOT DENGAN MATRIKS SWOT.....	7 3
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN REKOMENDASI.....</b>		<b>76</b>
6.1	KESIMPULAN.....	7 6
6.2	SARAN.....	8 0

## DAFTAR TABEL

Table 1: Operasionalisasi Variabel “ Analisis S W O T dan Inovasi Produk di Giggle Box Bandung” .....	36
Table 2: Internal Factor Analysis Summari (IFAS) – Giggle Box.....	67
Table 3: External Factor Analysis Summary (EFAS) – Giggle Box .....	70
Table 4 : Strategi Matriks S W O T .....	73

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Metode Penelitian “ Analisis S W O T dan Inovasi Produk di Giggle Box Bandung” .....	35
--	----

## DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Struktur Organisasi Perusahaan .....	41
Bagan 2 Porter Industri Model .....	54

## DAFTAR LAMPIRAN

L A M P I R A N 1 .....	8 7
-------------------------	-----

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Perkembangan dunia usaha yang cepat dan penuh persaingan menuntut perusahaan untuk melakukan perubahan orientasi terhadap cara mereka melayani konsumennya, menangani pesaing, dan mengeluarkan produk (menu-menu) baru. Persaingan yang ketat menuntut pemilik usaha untuk semakin inovatif dalam mengeluarkan produk yang disukai oleh konsumen. Tanpa inovasi, produk suatu perusahaan bisa kalah dalam persaingan dengan produk-produk lain yang semakin memenuhi kebutuhan dan keinginan pasar. Di sisi lain juga konsumen juga semakin kritis terhadap apa yang mereka terima dan harapkan dari sebuah produk. Jika ternyata tidak sesuai dengan harapan pelanggan, perusahaan tidak hanya akan kehilangan kepercayaan pelanggan tetapi juga berpotensi akan kehilangan pelanggan yang potensial. Pelanggan yang puas akan terus menerus melakukan pembelian, dan pelanggan yang tidak puas akan menghentikan pembelian produk yang bersangkutan dan kemungkinan akan menyebarkan berita tersebut ke orang lain.

Seiring dengan perkembangan restoran dan *cafe* dengan desain-desain interior yang unik. Meningkatnya kecenderungan wisatawan domestik maupun asing untuk melakukan perjalanan wisata menjadi peluang sekaligus tantangan bagi pengembangan pariwisata, khususnya dari sisi penyedia sarana pariwisata, seperti usaha hotel, restoran, jasa perjalanan wisata, dan sebagainya. Usaha restoran/rumah makan di suatu daerah bisa menjadi sarana munculnya ikon

kepariwisataan suatu daerah melalui wisata kuliner makanan khas daerah yang berdampak pada tingkat kepuasan wisatawan.

Perusahaan restoran dan rumah makan berskala menengah dan besar, sebagian besar telah berbadan hokum Perseroan Terbatas (PT) yaitu sebesar 56,20 persen, sedangkan 18,61 persen merupakan pemegang izin khusus dari instansi terkait, 5,08 persen berbadan hukum CV dan sisanya 20,11 persen berbadan hukum Firma. Dilihat menurut jaringan usaha, sebagian besar usaha restoran dan rumah makan berskala menengah dan besar merupakan perusahaan yang berstatus cabang yaitu sebanyak 57,33 persen, kemudian diikuti oleh perusahaan yang berstatus tunggal sebanyak 35,40 persen. Sedangkan sisanya sebesar 7,27 persen merupakan perusahaan yang berstatus kantor pusat, artinya perusahaan tersebut memiliki cabang atau perwakilan atau unit pembantu di tempat lain.

Dalam hal Gender, usaha restoran/ rumah makan berskala menengah besar ini sangat didominasi oleh pengusaha laki-laki yang mencapai 76,00 persen. Melihat lebih jauh lagi ke dalam karakteristik usaha restoran/rumah makan, tercatat rata-rata jumlah tempat duduk tersedia pada usaha restoran/ rumah makan pada tahun 2012 adalah 110 tempat duduk per usaha. Sedangkan rata-rata tamu yang datang per hari tercatat 189 orang. Untuk dapat menarik pengunjung/ tamu lebih banyak lagi, selain kualitas masakan, fasilitas penunjang seperti AC, karaoke, *live music*, area parkir khusus, dan lainnya sangat diperlukan. Dari 2.731 usaha restoran/rumah makan, 76,88 persen usaha memiliki ruang ber-AC, 4,69 persen menyediakan *live music* dan 26,31 persen memiliki area parkir khusus. Sementara itu untuk jenis masakan utama yang disajikan, sebagian besar



restoran/rumah makan menyajikan masakan khas Indonesia yang mencapai 51,32 persen, masakan Amerika/Eropa 23,60 persen, masakan Cina 10,29 persen, masakan Jepang 7,43 persen, dan sisanya masakan jenis lainnya.  
<https://www.bps.go.id>

Inovasi pada produk juga berpengaruh pada eksistensi suatu café dan resto. Agar pelanggan/konsumen tidak bosan dan untuk menjaga eksistensi suatu perusahaan, perusahaan pasti memiliki rencana dan akan melakukan penambahan produk pada menu yang telah ada dan pada interior yang dibuat semakin menarik. Sehingga konsumen dan pelanggan tidak merasa bosan dengan menu-menu yang ditawarkan, dan tidak bosan untuk datang ke Giggle Box.

Giggle Box Bandung *Cafe & Resto* ini berdiri sejak 10 februari 2010. *Cafe* Giggle Box menawarkan konsep *Homly*, dimana menempatkan setiap pengunjung yang datang ke sana seolah mereka seperti berada di rumah sendiri, tidak sungkan dan canggung untuk melakukan segala sesuatu plus dengan layanan service terbaik mereka yang akan membuat nyaman dan betah berlama-lama tinggal di sana sambil menikmati aneka sajian menu makanan dan minuman khas Giggle Box Bandung. Jika ditanya kenapa nama *cafe* di Bandung ini diberi nama Giggle, karena menurut si pemilik atau owner *Cafe*, berharap tempat ini bisa menjadi rumah kedua bagi setiap pengunjung keluarga, teman-teman hingga pasangan-pasangan yang ingin menghabiskan waktu untuk bersantai, bersenang-senang sambil bercerita atau bahkan tempat yang asyik untuk tertawa bersama melepaskan segala rutinitas kehidupan seperti beban pekerjaan, kuliah dan yang lainnya. Salah satu daya tarik unik dari tempat ini adalah design *cafe* Giggle Box

Bandung ini design interiornya didominasi dengan furniture berbahan rotan dengan warna-warna yang *soft* yang memebri kesan sangat eksotis. Dan untuk lebih menguatkan kesan *Hom y* nya, bagian atas atap *Cafe* seperti dibiarkan pembuatannya tidak selesai, sehingga *cafe* ini juga sangat kental berasa *Vintage* dan seperti *café&resto* Eropa.

Melihat fenomena yang dialami oleh perusahaan *Giggle Box* yang bergerak dalam bidang *Café* dan Restoran dan ketertarikan penulis untuk memberikan saran-saran inovasi tentang analisis SWOT dan inovasi maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Analisis SWOT dan Inovasi Produk di *Giggle Box Bandung*”

## **1.2 IDENTIFIKASI MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diperoleh *Café & Resto* tengah *booming* di Indonesia. Mulai dari *Café* unik sampai dengan *café* yang aneh, belum lagi beberapa *café&restoran* turut pula menyediakan makanan dengan desain yang unik. Sekarang ini banyak sekali restoran maupun *Cafe* yang khusus menyediakan makanan khas, salah satunya adalah *Giggle Box Cafe Bandung*. *Cafe* yang beradi di jalan Progo Bandung ini siap memanjakan lidah Anda dengan makanan yang sangat kental dengan nuansa *Hom y*. *Giggle Box Cafe Bandung* memiliki konsep Europe, hal ini membuat dekorasi yang ada di *cafe* ini sangat unik. *Giggle Box Cafe Bandung* adalah salah satu *cafe* yang rajin untuk mengeluarkan variasi menu baru pada makanan dan minuman untuk memuaskan selera pengunjung. *Cafe* yang memiliki jam operasional dari pukul 7 pagi hingga jam 12 malam ini memang ramai dikunjungi para pecinta kuliner yang

kebanyakan adalah anak muda, dan tak jarang pula kita harus *waiting list* jika *cafe* sedang ramai., berikut ini akan dirumuskan pokok-pokok persoalan yang akan dibahas, diselidiki dan dijawab dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Strategi inovasi apa yang digunakan Giggle Box dalam pengembangan bisnisnya.
2. Analisis lingkungan eksternal Giggle Box.

### **1.3 TUJUAN PENELITIAN**

Sesuai dengan pokok-pokok persoalan yang telah dirumuskan di atas berikut ini akan dikemukakan garis besar hasil yang ingin diperoleh setelah masalah dijawab dan dipecahkan yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan strategi inovasi yang digunakan oleh Giggle Box
2. Untuk mengetahui faktor-faktor eksternal yang dapat berpengaruh pada Giggle Box

### **1.4 KEGUNAAN PENELITIAN**

Kegunaan dari penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi dua aspek, yaitu: aspek teoritis dan aspek praktis.

1. Kegunaan teoritis : Dari segi ilmiah, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan mengenai perkembangan bisnis rumah makan dan digunakan sebagai bahan acuan dibidang penelitian yang sejenis.
2. Kegunaan Praktis:

- a. Bagi Penulis: Sebagai sarana belajar untuk mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan dengan terjun langsung kelapangan sehingga dapat melihat, merasakan, dan menghayati apakah praktik-praktik pembelajaran yang dilakukan selama ini sudah efektif dan efisien.
- b. Bagi Giggle Box: Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi masukan ataupun referensi yang berguna sebagai salah satu strategi untuk menciptakan industri yang aktif dan tidak jenuh.