

## BAB 6

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Analisis lingkungan yang terdiri dari:
  - 1.1. Analisis eksternal terhadap KodeKiddo Bandung:
    - a. Dukungan pemerintah terhadap edukasi *coding* usia dini memberikan pengaruh positif kepada peningkatan permintaan masyarakat terhadap kursus *coding* untuk anak, namun memberikan pengaruh negatif pula yaitu munculnya pesaing dan pemain baru karena adanya kebutuhan tersebut;
    - b. Fenomena adiksi gawai pada anak-anak menciptakan peluang bagi industri kursus *coding* untuk berkembang;
    - c. Perkembangan teknologi menunjang kegiatan pembelajaran *coding* di usia dini;
    - d. Ancaman pendatang baru dapat dikatakan cukup tinggi karena *barriers to entry* dan *switching cost* konsumen yang kecil;
    - e. Ancaman produk atau jasa pengganti hingga saat ini belum mengancam;
    - f. Hingga saat ini, persaingan antarkompetitor di industri kursus *coding* untuk anak di Kota Bandung dapat dikatakan belum mengancam dikarenakan target pasar yang berbeda.

1.2. Analisis internal terhadap KodeKiddo Bandung:

- a. KodeKiddo Bandung memiliki keunggulan yaitu kurikulum terpadu, kedudukan *headquarter* di USA, dan media pembelajaran yang menarik;
- b. Kurangnya kegiatan pemasaran yang telah dilakukan oleh KodeKiddo Bandung;
- c. Kurangnya manajemen dan perancangan SDM di KodeKiddo Bandung;
- d. Terdapat kekakuan dalam pengambilan keputusan KodeKiddo Bandung dikarenakan mengikuti sistem KodeKiddo *Headquarter* di USA;
- e. Peningkatan kegiatan kerja sama dengan berbagai saluran distribusi yaitu sekolah dalam bentuk ekstrakurikuler dan intrakurikuler, universitas dan perguruan tinggi, *homeschooling*, komunitas *coding*, dan lainnya.

Dari hasil analisis lingkungan internal dan eksternal yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa industri kursus *coding* untuk anak di Kota Bandung saat ini masih dalam tingkat persaingan yang wajar karena jumlah pesaing yang belum begitu banyak. Namun karena adanya berbagai faktor, lambat laun pesaing akan bermunculan dan apabila KodeKiddo Bandung tidak melakukan perubahan, maka KodeKiddo Bandung akan terperangkap dalam persaingan yang ketat

2. Berdasarkan hasil analisis kanvas strategi KodeKiddo Bandung saat ini dapat disimpulkan bahwa KodeKiddo Bandung bergerak berdampingan dengan kurva para pesaing. KodeKiddo Bandung cenderung berusaha memenangkan kompetisi dengan bertumpu pada faktor-faktor persaingan yang ada saat ini dan merupakan faktor-faktor persaingan yang sama dengan para pesaingnya (merujuk pada Grafik 5.1 Kanvas strategi KodeKiddo Bandung dibandingkan dengan pesaingnya).
3. Berdasarkan hasil analisis kanvas strategi yang telah dilakukan, KodeKiddo Bandung perlu melakukan inovasi nilai dan juga penambahan nilai sesuai dengan konsep *blue ocean strategy*, sehingga KodeKiddo dapat menguasai pasar di industri kursus *coding* anak. Merujuk pada Grafik 5.2 yaitu kanvas strategi baru KodeKiddo Bandung telah melakukan peningkatan dan penurunan terhadap beberapa faktor kompetisi, dan terdapat inovasi nilai yaitu:
  - a. Meningkatkan kerja sama dengan berbagai pihak seperti komunitas koding, sekolah-sekolah dalam bentuk ekstrakurikuler dan intrakurikuler, dan universitas dengan tujuan memperluas akses distribusi;
  - b. Melakukan kerja sama dengan *homeschooling* dengan tujuan memperluas akses distribusi dan kerja sama dengan *homeschooling* diharapkan dapat meningkatkan permintaan kursus *coding* untuk anak;
  - c. Membuat peralihan telepon agar setiap panggilan yang masuk dapat selalu terhubung dan mendapatkan respon;

- d. Membuat *crash program* untuk murid-murid yang akan mengikuti kompetisi, dengan tujuan meningkatkan permintaan akan kursus *coding* anak;
- e. Meningkatkan kegiatan pemasaran dalam bentuk seminar dan *workshop* bagi orang tua dengan tema pentingnya mengajarkan *coding* bagi anak-anak dan kegiatan pencegahan adiksi gawai pada anak;
- f. Melakukan inovasi produk seperti penggabungan antara *coding* dan *robotic*, *coding* dan *design thinking*, *coding* dan *writing skills*, pembuatan animasi, serta *coding* dan *3D printing*.

Dengan melakukan penurunan dan peningkatan pada beberapa faktor kompetisi, dan juga melakukan berbagai inovasi nilai, diharapkan KodeKiddo Bandung dapat tetap berada di *blue ocean market* dan membuat persaingan menjadi tidak relevan lagi.

## 6.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pada KodeKiddo, berikut saran yang dapat menjadi bahan pertimbangan untuk meningkatkan keunggulan dalam kegiatan bisnisnya, yaitu:

1. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia yaitu dari segi pengajar dan juga bagian administrasi, dengan tujuan untuk meningkatkan keunggulan SDM yang merupakan ujung tombak perusahaan jasa. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara:
  - a. Membuat rangkaian *job description* bagi semua karyawan, agar karyawan memiliki petunjuk dan pelaksanaan kerja;
  - b. Merancang sistem pelatihan (*training*) bagi calon pengajar baru agar mengetahui materi pembelajaran dengan baik dan mampu menyampaikan materi tersebut dengan baik kepada anak-anak;
  - c. Mengadakan pengembangan SDM bagi pengajar agar pengajar terus berkembang;
  - d. Mengadakan evaluasi dan rapat berkala untuk pengembangan dan penyelesaian masalah yang ada di lapangan;
  - e. Membuat kontrak kerja karyawan dengan tujuan mengurangi risiko kebocoran kurikulum dan materi.
2. Mengikuti kompetisi tingkat nasional, dengan tujuan agar KodeKiddo semakin dikenal oleh masyarakat Indonesia. Sebagai contoh adalah Indonesia Information and Communication Technology Award (INAICTA). KodeKiddo

juga dapat mengikuti kompetisi berskala internasional sebagai perwakilan dari Indonesia seperti ASEAN Cyber Kids Camp, dan lainnya sehingga KodeKiddo dari Indonesia bisa lebih dikenal masyarakat luas.

3. Mempererat kerja sama dengan sekolah-sekolah yang telah bekerja sama sebelumnya dengan tujuan memperluas akses ke saluran distribusi. KodeKiddo Bandung juga dapat mempererat kerja sama dengan Universitas Katolik Parahyangan dan Gramedia dengan cara membuat *event*, *sponsorship*, dan juga rekan kerja sama yang memiliki visi dan misi serupa dengan KodeKiddo khususnya di bidang edukasi.
4. Membuka kerja sama dengan berbagai pihak seperti:
  - a. *Homeschooling*, dimana KodeKiddo hadir sebagai penyedia edukasi *coding* dan *programming* khusus anak-anak. Tujuan kerja sama ini adalah untuk memperluas akses saluran distribusi, karena *homeschooling* berfokus untuk mengasah kemampuan *softskill* dan *hardskill* sesuai dengan minat murid.
  - b. TOKI dan komunitas *coding* dan *programming* lainnya, dengan tujuan memperluas jaringan distribusi dan akses untuk perlombaan-perlombaan nasional dan internasional.
  - c. Universitas dan perguruan tinggi dengan jurusan Teknik Informatika atau *programming* untuk menyerap tenaga pengajar yang berkualitas.

- d. *Provider fixed line* untuk mengadakan pengalihan panggilan telepon. Tujuannya adalah apabila terdapat panggilan masuk ke *fixed line* di luar jam kerja dapat teralihkan dan dijawab oleh bagian administrasi.
5. Mempererat kerja sama dengan pihak headquarter KodeKiddo dengan tujuan mengurangi risiko dan ancaman dari pemasok, dengan cara:
    - a. Mengadakan evaluasi dan rapat berkala dengan tujuan memberikan *feedback* terkait kurikulum dan materi yang ada;
    - b. Mengembangkan materi yang tidak membutuhkan internet sehingga dapat dilakukan saat ada kendala jaringan;
    - c. Membuat kontrak kerja sama untuk meminimalkan ancaman dari *headquarter*;
    - d. Mengajukan adanya fleksibilitas yang dapat diterapkan di tiap cabang dengan melihat demografi dan kondisi pasar yang terjadi di lapangan untuk mengatasi kekakuan yang ada.
  6. Melakukan inovasi dengan tujuan memberikan nilai tambah bagi konsumen, dengan cara:
    - a. Melakukan eksplorasi robot-robot yang sudah ada dan mengembangkan materi menggunakan robot tersebut, sehingga media pembelajaran yang ada di KodeKiddo Bandung dapat dimanfaatkan sepenuhnya.
    - b. Mengembangkan *crash course* untuk diikuti murid-murid yang akan mengikuti perlombaan tertentu, sebagai sebuah dorongan agar menjadi murid tetap di KodeKiddo Bandung.

- c. Melakukan kombinasi pembelajaran *coding* dengan jasa pelengkap seperti *robotic*, *computational thinking*, *design thinking*, *artificial intelligence*, *machine learning*, dan kombinasi dengan *games* seperti Minecraft dan Roblox, dengan tujuan memberikan bahan ajar yang menarik dan berbeda dari pembelajaran yang telah ada.
7. Meningkatkan kegiatan pemasaran dengan tujuan memperkenalkan *coding* dan KodeKiddo Bandung agar semakin banyak masyarakat yang mengetahui pentingnya *coding* dan mengenal KodeKiddo Bandung. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara:
  - a. Mengadakan *workshop* untuk orang tua terkait edukasi *coding* dan *programming*.
  - b. Mengadakan seminar mengenai *gadget addiction* sebagai sebuah edukasi kepada orang tua bagaimana cara mencegah dan menanggulangi adiksi gawai pada anak-anak.
  - c. Mengadakan perlombaan dengan tema *coding* seperti perlombaan *design website*, perlombaan pembuatan games dengan tema tertentu, dan lainnya dengan tujuan memperkenalkan KodeKiddo sebagai kursus *coding*

## DAFTAR PUSTAKA

- Alkhafaji, A. F. (2003). *Strategic Management; Formulation, Implementatiion, and Control in a Dynamic Environment*. New York, USA: The Haworth Press, Inc. Retrieved Februari 20, 2019
- Badan Pusat Statistik. (2019, Februari 6). *Ekonomi Indonesia 2018 Tumbuh 5,17 Persen*. Retrieved Maret 30, 2019, from Badan Pusat Statistik: <https://www.bps.go.id/pressrelease/2019/02/06/1619/ekonomi-indonesia-2018-tumbuh-5-17-persen.html>
- Badan Pusat Statistik. (2019, Juni 10). *Indeks Harga Konsumen dan Inflasi Bulanan Indonesia*. Retrieved Juni 14, 2019, from Badan Pusat Statistik: <https://www.bps.go.id/statictable/2009/06/15/907/indeks-harga-konsumen-dan-inflasi-bulanan-indonesia-2005-2019.html>
- Bintoro Agung. (2017, Juli 28). *Indonesia Darurat Tenaga Programmer*. Retrieved Februari 16, 2019, from CNN Indonesia: <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20170728094848-185-230919/indonesia-darurat-tenaga-programmer>
- Binus Centre Bandung. (n.d.). *Binus Centre Bandung*. Retrieved from Binus Centre Bandung: <http://indoittraining.com/binus-center-bandung/>
- Code Club Australia. (2018, May 16). *9 subjects you can teach using Code!!* Retrieved April 14, 2019, from A Medium Corporation: <https://medium.com/code-club-australia/9-subjects-you-can-teach-using-code-32db447939ad>
- Damar, M. A. (2017, Oktober 13). *Bos Apple: Belajar Coding Lebih Penting dari Bahasa Inggris*. Retrieved Februari 16, 2019, from Liputan 6: <https://www.liputan6.com/tekno/read/3127123/bos-apple-belajar-coding-lebih-penting-dari-bahasa-inggris>
- Efivianas, H. (2012, November 20). *Disdik Peringati Bimbel Urus Izin*. Retrieved Juni 20, 2019, from Tribun Pekanbaru: <https://pekanbaru.tribunnews.com/2012/11/20/disdik-peringati-bimbel-urus-izin>
- Gunawan, C. E. (2017). Analisis Strategi Bisnis pada PT. Omega Internusa Sidoarjo. *Agora*, 5, 3. Retrieved February 27, 2019
- Herman. (2018, Mei 1). *Ilmu Coding Wajib dikuasai di Era Digital*. Retrieved Februari 20, 2019, from Berita Satu: <https://www.beritasatu.com/fokus/490728-ilmu-coding-wajib-dikuasai-di-era-digital.html>

- Hubungan Masyarakat Lembaga Penelitian Mahasiswa Universitas Negeri Makassar. (2016, November 13). *Teknik Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif*. Retrieved February 28, 2019, from Lembaga Penelitian Mahasiswa Universitas Negeri Makassar: <http://penalaran-unm.org/97/>
- Hunger, D. J., & Wheelen, T. L. (2011). *Essentials of Strategic Management* (5 ed.). (S. Yagan, Ed.) New York, USA: Prentice Hall. Retrieved February 20, 2019
- Hutabarat, D. (2018, Juli 23). *Kecanduan Gawai Ancam Anak-Anak*. Retrieved Juli 4, 2019, from Kominfo: [https://kominfo.go.id/content/detail/13547/kecanduan-gawai-ancam-anak-anak/0/sorotan\\_media](https://kominfo.go.id/content/detail/13547/kecanduan-gawai-ancam-anak-anak/0/sorotan_media)
- Josina. (2017, Desember 21). *Menkominfo: Indonesia Kurang Orang yang Jago Coding*. Retrieved Februari 16, 2019, from Detik Inet: <https://inet.detik.com/cyberlife/d-3780057/menkominfo-indonesia-kurang-orang-yang-jago-coding>
- Kamaliah, A. (2017, Juni 7). *Saran Psikolog Soal Perilaku Anak di Medsos*. Retrieved Februari 18, 2019, from Detik Health: <https://health.detik.com/ibu-dan-anak/d-3522468/saran-psikolog-soal-perilaku-anak-di-medsos>
- Kasali, R. (2001). *Membidik Pasar Indonesia Segmenting, Targeting, dan Positioning*. Jakarta: Gramedia.
- Kim, W. C., & Mauborgne, R. (2005). *Blue Ocean Strategy*. Boston, Massachusetts, United States of America: Harvard Business School Press.
- KodeKiddo. (n.d.). *KodeKiddo- Fun Coding Course for Kids*. Retrieved Juni 14, 2019, from KodeKiddo Website: <https://kodekiddo.com/>
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2006). *Prinsip-Prinsip Pemasaran* (Eight Edition ed.). Jakarta: Erlangga.
- Kotler, P., & Keller, K. (2009). *Manajemen Pemasaran* (Vol. 1). Jakarta: Gramedia.
- Kurniawan, A. (2018, Januari 12). *"Coding" Siap Masuk ke Dalam Kurikulum Sekolah di Indonesia*. (K. Budi, Editor) Retrieved Februari 16, 2019, from Edukasi Kompas: <https://edukasi.kompas.com/read/2018/01/12/07015971/coding-siap-masuk-ke-dalam-kurikulum-sekolah-di-indonesia>
- Link Study Center. (n.d.). *Link Study Center*. Retrieved from Link Study Center: <https://linkstudycenter.com/>
- Nithy, T. (2014). *Survey tentang Smartphone & Tablet - Hasilnya Mengejutkan*. Retrieved 08 05, 2019, from The Asian Parent Indonesia: <https://id.theasianparent.com/agar-smartphone-dan-tablet-lebih-aman-dan-berguna-bagi-anak>

- Proyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Vol. 1). (T. Chandra, Ed.) Zifatama Publishing. Retrieved Februari 26, 2019
- Ritson, N. (2008). *Strategic Management*. Neil Ritson & Ventus Publishing ApS. Retrieved Februari 20, 2019
- Sarinah. (2017). *Pengantar Manajemen*. Yogyakarta: deepublish.
- Satya, V. E. (2018, Mei). Strategi Indonesia Menghadapi Industri 4.0. *Info Singkat*, X(09), 20. Retrieved Juli 4, 2019
- Saung Coding. (n.d.). *Saung Coding Page*. Retrieved from Facebook: <https://www.facebook.com/saungcodingofficial/>
- Sekaran, U., & Bougie, R. (2013). *Research Methods for Business* (Sixth Edition ed., Vol. 5). (H. Amnur, Trans.) New York: Wiley.
- SKACI Foundation. (2017). *Skaci Foundation*. Retrieved from Skaci Foundation: <http://www.skaci.com/>
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Thompson, A. A., Peteraf, M. A., Gamble, J. E., & Strickland III, A. J. (2018). *Crafting and Executing Strategy* (21st ed.). New York, USA: McGraw-Hill Education. Retrieved February 20, 2019
- Wheelen, T. L., Hunger, J. D., Hoffman, A. N., & Bamford, C. E. (2018). *Strategic Management and Business Policy* (15 ed.). United Kingdom: Pearson. Retrieved Februari 20, 2019