



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 Strategi KodeKiddo Bandung dari Perspektif *Blue Ocean*
Strategy

Skripsi

Oleh

Venny Sarah

2015320089

Bandung

2019



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 Strategi KodeKiddo Bandung dari Perspektif *Blue Ocean*
Strategy

Skripsi

Oleh

Venny Sarah

2015320089

Pembimbing

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

Bandung

2019

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi Ilmu Administrasi Bisnis



Tanda Pengesahan Skripsi

Nama : Venny Sarah
Nomor Pokok : 2015320089
Judul : Analisis Strategi KodeKiddo Bandung dari Perspektif *Blue Ocean Strategy*

Telah diuji dalam Ujian Sidang jenjang Sarjana
Pada Jumat, 19 Juli 2019
Dan dinyatakan **LULUS**

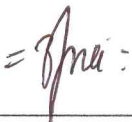
Tim Penguji

Ketua sidang merangkap anggota
Angela Caroline, S.AB., M.M.

: 

Pembimbing

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

: 

Anggota

Albert Mangapul Parulian Lumban Tobing, S.T., M.AB

: 

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Dr. Pius Sugeng Prasetyo, M.Si

Pernyataan

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Venny Sarah

NPM : 2015320089

Jurusan/ Program Studi : Ilmu Administrasi Bisnis

Judu; : Analisis Strategi KodeKiddo Bandung dari Perspektif *Blue Ocean Strategy*

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya ilmiah tulis sendiri dan bukanlah merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik oleh pihak lain. Adapun karya atau pendapat pihak lain yang dikutip, ditulis sesuai 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, 10 Juli 2019

Venny Sarah

ABSTRAK

Nama : Venny Sarah

NPM : 2015320089

Judul : Analisis Strategi KodeKiddo Bandung dari Perspektif *Blue Ocean Strategy*

KodeKiddo Bandung merupakan suatu lembaga kursus *coding* dan *programming* untuk anak-anak di Kota Bandung yang berdiri pada bulan Juni 2017. Pada awalnya, hanya terdapat 2 pemain di industri edukasi *coding* dan *programming* untuk anak di Kota Bandung termasuk KodeKiddo Bandung sehingga dapat dikatakan KodeKiddo berada di dalam pasar yang masih biru. Seiring perkembangan waktu, semakin banyak lembaga kursus *coding* dan *programming* di Kota Bandung mengingat besarnya peluang di bidang edukasi *coding* anak yang memiliki permintaan yang tinggi, namun penawaran yang ada masih sangat sedikit. Hingga saat ini terdapat 5 tempat kursus *coding* untuk anak di Kota Bandung. Lambat laun industri lembaga kursus *coding* di Kota Bandung akan bergerak dari pasar yang masih biru, menjadi pasar yang merah dan pekat (*red ocean*). Maka dari itu, dibutuhkan strategi *blue ocean* bagi KodeKiddo Bandung untuk tetap dapat menciptakan pasarnya sendiri. Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah studi kasus dan penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah teknik wawancara, studi dokumen dan juga observasi.

Proses penyusunan strategi *blue ocean* untuk KodeKiddo Bandung diawali dengan proses analisis lingkungan bisnis KodeKiddo Bandung baik dari segi eksternal maupun internal dengan menggunakan alat analisis PESTEL, *Porter's Five Forces*, SWOT, dan SWOT Matrix. Kemudian dilanjutkan dengan melakukan rekonstruksi batasan-batasan pasar, pemetaan kanvas strategi, perumusan kerangka kerja empat langkah, menganalisis skema Hapuskan, Kurangi, Tingkatkan dan Ciptakan, dan perumusan kanvas baru bagi KodeKiddo Bandung. Hasil penelitian ini menemukan bahwa industri kursus *coding* untuk anak di Kota Bandung berpotensi menjadi lautan merah karena tingginya permintaan yang ada, sehingga apabila KodeKiddo khususnya KodeKiddo di Kota Bandung tidak melakukan inovasi dan penciptaan nilai bagi konsumen, maka KodeKiddo Bandung akan berada di lautan merah.

Kata Kunci : *Blue ocean Strategy*, *Porter's Five Forces*, SWOT Analysis, SWOT Matrix, analisis lingkungan bisnis, analisis eksternal, analisis internal, kanvas nilai, ERRC.

ABSTRACT

Name : Venny Sarah

NPM : 2015320089

Title : KodeKiddo Bandung Strategy Analysis from the Blue Ocean Strategy
Perspective

KodeKiddo Bandung is a coding and programming courses for kids in Bandung, which was established in June 2017. At the beginning, there were only 2 players in coding and programming education for kids industry in Bandung including KodeKiddo Bandung. But as time goes on, there are more new players in Bandung joining coding and programming education for kids industry because of the large opportunities that exist in this industry. Until now, there are 5 players in coding and programming education for kids industry in Bandung. Gradually the industry of coding courses for kids in the city of Bandung will move from a market that is still blue, becoming a red and concentrated market (red ocean market). Therefore, a new strategy is needed for KodeKiddo Bandung to remain able to create its own market and be free from red ocean market, and move to blue ocean strategy. The research method used by researchers is case studies and descriptive qualitative research. Data collection techniques conducted by researcher are interview techniques, document studies, and observation.

The process of compiling the blue ocean strategy for KodeKiddo begins with the process of analyzing the KodeKiddo Bandung business environment both in terms of external and internal aspects using PESTEL, Porter's Five Forces, SWOT, and SWOT Matrix. Then, proceed with the reconstruction of market boundaries, strategy canvas mapping, the formulation of a four-step framework, analyze the scheme Erase, Reduce, Raise and Create, and formulate the new canvas for KodeKiddo Bandung. The result and findings of this study found that coding course for kids industry in Bandung have a potentation to become red and concentrated market. So if KodeKiddo Bandung does not innovate its value for consumer, KodeKiddo Bandung will be in the red ocean.

Keywords: Blue ocean Strategy, Porter's Five Forces, SWOT Analysis, SWOT Matrix, business environment analysis, external analysis, internal analysis, value canvas, ERRC.

Kata Pengantar

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa menyertai peneliti selama proses penyusunan karya ilmiah ini. Adapun proses penyusunan karya ilmiah ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Administrasi Bisnis di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas Katolik Parahyangan.

Dalam penyusunan karya ilmiah ini, peneliti menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan dalam penelitian karya ilmiah ini. Oleh karena itu, peneliti sangat terbuka untuk menerima saran dan kritik yang diberikan.

Penyusunan karya ilmiah ini tidak lepas dari dukungan dan saran dari pihak lain khususnya pihak orang tua dan keluarga peneliti. Oleh karena itu, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada para pihak yang telah banyak membantu, terutama kepada:

1. Orang tua peneliti tercinta, yaitu ayahanda dan ibunda tercinta yang senantiasa mendukung dan memotivasi peneliti disaat peneliti sudah merasa putus asa, dan senantiasa mendoakan peneliti agar dapat menyelesaikan karya ilmiah ini.
2. Adik terkasih dari peneliti yaitu Irene yang senantiasa menghibur peneliti dikala peneliti merasa sedih dan tertekan. Tanpa sosok seorang adik yang jenaka ini, peneliti tidak akan mampu tetap semangat dan tersenyum dalam pembuatan skripsi ini.
3. Bapak Mangadar Situmorang, Ph.D. selaku Rektor Universitas Katolik Parahyangan.
4. Bapak Dr. Pius Sugeng Prasetyo selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Katolik Parahyangan.
5. Ibu Dr. M. Banowati Talim selaku Ketua Program Studi Ilmu Administrasi Bisnis di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Katolik Parahyangan.
6. Seluruh jajaran dosen di Program Studi Ilmu Administrasi Bisnis di Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Katolik Parahyangan.
7. Ibu Dr. Theresia Gunawan, S.Sos. MM., M.Phil., selaku dosen pembimbing peneliti yang telah dengan sangat sabar dan baik dalam membimbing peneliti yang seringkali melakukan kesalahan dalam proses penyusunan karya ilmiah ini.
8. Ibu Dr. Maria Widyarini selaku pemilik KodeKiddo Bandung yang merupakan objek penelitian peneliti yang juga merupakan atasan peneliti selama bekerja di KodeKiddo Bandung selama dua tahun, dan yang telah dengan sangat baik dan sabar dalam membimbing dan memberikan berbagai masukan untuk penelitian karya ilmiah ini.
9. Ibu Leni Hartono, SE, MA., Ak.dan Ibu Catharina Badra Nawangpalupi, S.T., M.Eng.Sc., MTD.,Ph.D. selaku kedua atasan peneliti di KodeKiddo Bandung.
10. Ibu Meilani Hendrawidjaja selaku pemilik dari headquarter KodeKiddo USA.

11. Rekan-rekan pengajar dari KodeKiddo Bandung yang telah begitu baik dalam meluangkan waktu untuk wawancara dan membantu memberikan masukan kepada peneliti dalam menyelesaikan karya ilmiah ini.
12. Sahabat-sahabat terbaik peneliti yaitu Maisie Nathania, Nadia Opin, Mega Setiawan, yang senantiasa menjadi penghibur dan menyemangati peneliti dalam proses penyusunan karya ilmiah ini.
13. Sahabat terbaik sekaligus rekan seperjuangan peneliti saat menempuh studi di Ilmu Administrasi Bisnis Universitas Katolik Parahyangan yaitu Cristine Puspa Dewi, Chintia Basarah, dan Florence Tantri Widjaya.
14. Teman-teman terbaik di lingkungan kampus yaitu Maya, Haerlin, Angelica Marvelyn, Meisya, Jemima, Milka, Neysa, Nancy, dan teman lainnya yang tidak bisa peneliti sebutkan satu per satu.
15. Teman spesial peneliti yaitu Kiki Setiawan yang telah begitu setia dalam menemani dan mendukung peneliti dalam menyelesaikan karya ilmiah peneliti.
16. Dan seluruh pihak lain yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu yang telah membantu proses penyusunan karya ilmiah peneliti.

Bandung, 25 Juni 2019

Peneliti
Venny Sarah

Daftar Isi

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
Kata Pengantar.....	iii
Daftar Isi.....	v
Daftar Gambar	viii
Daftar Bagan.....	ix
Daftar Tabel.....	x
Daftar Grafik	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	6
1.3. Tujuan Penelitian	6
1.4. Kegunaan Penelitian	7
1.5. Objek dan Lokasi Penelitian	8
1.6. Batasan Penelitian	8
BAB 2 KERANGKA TEORI.....	10
2.1. Definisi Strategi.....	10
2.1.1. Manajemen Strategi	11
2.2. Analisis Lingkungan Eksternal dan Internal Perusahaan	11
2.2.1. Analisis SWOT	13
2.2.2. Analisis PESTEL	14
2.2.3. Analisis Industri	16
2.2.4. Bauran Pemasaran.....	22
2.2.5. <i>Segmenting, Targeting, Positioning</i>	23
2.2.6. Analisis Fungsional.....	24
2.2.7. <i>Red Ocean</i>	25
2.2.8. <i>Blue Ocean Strategy</i>	25
BAB 3 METODE PENELITIAN	36
3.1. Jenis Penelitian	36
3.2. Metode Penelitian	36

3.3.	Tahap Penelitian/ Model Penelitian.....	37
3.4.	Teknik Pengumpulan Data	39
3.4.1.	Jenis Data	41
3.4.2.	Teknik analisis data	42
3.5.	Rancangan ide <i>Blue Ocean Strategy</i>	43
BAB 4 OBJEK PENELITIAN		44
4.1.	Sejarah Perusahaan	44
4.2.	Misi Perusahaan.....	45
4.3.	Struktur Organisasi	46
4.4.	Aktivitas Bisnis	49
4.4.1.	Produk.....	52
4.4.2.	Jam Operasional KodeKiddo	57
BAB 5 ANALISIS DAN PEMBAHASAN		58
5.1.	Analisis Eksternal	59
5.1.1.	Analisis PESTEL.....	59
5.1.2.	Analisis <i>Five Forces</i>	70
5.1.3.	Hasil Analisis Fungsional	81
5.1.4.	Analisis SWOT.....	92
5.2.	Merumuskan <i>Blue Ocean Strategy</i>	104
5.2.1.	Merekonstruksi Batasan-Batasan Pasar	105
5.2.2.	Non-Konsumen dalam Pembentukan <i>Blue Ocean</i>	118
5.3.	Perumusan <i>Blue Ocean Strategy</i> pada KodeKiddo melalui Kerangka Kerja Empat Langkah	119
5.3.1.	Pemetaan Kanvas Strategi.....	119
5.3.2.	Perumusan Kerangka Kerja Empat Langkah	124
5.3.3.	Analisis Skema Hapuskan, Kurangi, Tingkatkan dan Ciptakan	135
5.3.4.	Analisis Tiga Faktor <i>Blue Ocean Strategy</i>	138
5.3.5.	Pengujian Ide <i>Blue Ocean Strategy</i>	141
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN		144
6.1.	Kesimpulan.....	144
6.2.	Saran	148
DAFTAR PUSTAKA		152

LAMPIRAN 155

Daftar Gambar

Gambar 2.1 Porter's Five Forces Model.....	16
Gambar 2.2 Model Kerangka Kerja Empat Langkah	32
Gambar 2.3 Model Inovasi Nilai	33
Gambar 4.1 Unplugged activities, anak-anak melakukan coding pada Sphero Robot	50
Gambar 4.2 Suasana pembelajaran di dalam kelas	50
Gambar 4.3 Kompetisi WonderLeague	51
Gambar 4.4 Konsep Pembelajaran coding di KodeKiddo	52
Gambar 4.5 Salah satu program pembelajaran Introduction to Coding yaitu Kodable	53
Gambar 4.6 Belajar coding di platform Code Monkey.....	54
Gambar 4.7 Programming di Grok Learning	55
Gambar 4.8 Ekstrakurikuler KodeKiddo di Sekolah St Yusup.....	57
Gambar 5.1 Pertumbuhan Ekonomi Indonesia Triwulan IV tahun 2018	63
Gambar 5.2 Pembelajaran matematika dan bahasa inggris dalam coding	76
Gambar 5.3 Sekolah Internasional di sekitar KodeKiddo Bandung	87

Daftar Bagan

Bagan 3.1 Model Penelitian	38
Bagan 4.1 Struktur Organisasi KodeKiddo Bandung	46
Bagan 5.1 Model Business to Consumer	113
Bagan 5.2 Model Business to Business	114

Daftar Tabel

Tabel 2.1 Perbedaan Red ocean dan Blue ocean	26
Tabel 2.2 Prinsip Blue Ocean Strategy	27
Tabel 5.1 Tabel perhitungan bobot, rating dan skor KodeKiddo, LSC, dan SKACI .	80
Tabel 5.2 Matriks SWOT	100
Tabel 5.3 Data Pesaing KodeKiddo.....	108
Tabel 5.4 Kurva Nilai Baru KodeKiddo Bandung	136

Daftar Grafik

Grafik 5.1 Kanvas strategi lama KodeKiddo Bandung dibandingkan dengan pesaing	123
Grafik 5.2 Kanvas Strategi Baru KodeKiddo Bandung	137
Grafik 5.3 Komparasi nilai strategi lama dan strategi baru KodeKiddo Bandung ...	138

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dunia saat ini tengah menghadapi perubahan industri yang keempat (revolusi industri 4.0). Berdasarkan analisis dari Mckinsey Global Institute, industri 4.0 akan memberikan berbagai dampak, terutama dari sektor lapangan kerja dimana robot dan mesin akan menggantikan pekerjaan manusia (Satya, 2018). Hal ini dapat diartikan semakin tinggi kualifikasi atau kemampuan yang perlu dimiliki oleh manusia sehingga tidak kalah oleh mesin dan robot. Kondisi tersebut membuat kebutuhan atas sumber daya manusia di bidang teknologi semakin meningkat. Namun, sumber daya manusia Indonesia masih belum mampu mengikuti tren ekonomi digital (Herman, 2018).

Indonesia sedang mengalami kekurangan sumber daya manusia di bidang teknologi informasi dan komunikasi (Bintoro Agung, 2017). Menteri Komunikasi dan Informatika yaitu Rudiantara mengatakan bahwa berdasarkan data dari peta okupansi di bidang teknologi informasi dan komunikasi, kondisi sumber daya manusia dalam bidang TIK dalam negeri terbilang cukup memprihatinkan. Lebih lanjut, Rudiantara mengatakan bahwa sektor pemrograman membutuhkan lebih banyak ketersediaan tenaga kerja. Sebagai perbandingan, Rudiantara menyebut kualitas pendidikan Indonesia di bidang TIK menempati peringkat ke-8 di Asia Tenggara, yang berarti Indonesia tertinggal dibandingkan negara lainnya di Asia Tenggara (Bintoro Agung

2017). Rudiantara menyatakan Indonesia kekurangan *coder* melihat dari *start-up unicorn* seperti Go-Jek dimana mayoritas *coder*-nya adalah masyarakat India (Josina, 2017).

CEO Apple Tim Cook, mengatakan bahwa lebih baik mempelajari *coding* dibandingkan mempelajari bahasa Inggris. Hal ini dikarenakan menurut Tim Cook, *coding* merupakan bahasa universal yang dapat digunakan secara global, yang dipelajari di seluruh dunia. Menurut Tim Cook, *coding* sudah sepantasnya masuk ke tiap sekolah negeri di seluruh dunia. Hal ini disebabkan karena menurut Tim, *coding* merupakan alat penunjang anak-anak untuk mengasah logika dan juga kreatifitas (Damar, 2017). Disamping itu, pembelajaran *coding* diibaratkan sebagai pembelajaran bahasa dimana saat terbaik untuk belajar adalah membiasakannya sedini mungkin, karena semakin tua akan menjadi semakin sulit untuk belajar. Anak-anak masih memiliki pikiran yang lebih dinamis sehingga mampu menyerap lebih banyak informasi lebih cepat (Damar, 2017).

Anak-anak Indonesia mempelajari teknologi melalui pelajaran TIK atau teknologi informasi komunikasi yang didapatkan dari pembelajaran terpadu di ruang komputer sekolah. Materi yang dipelajari umumnya merupakan Paint, Microsoft Powerpoint dan Microsoft Word. Apabila berbicara mengenai teknologi, teknologi senantiasa berubah dan berkembang. Sedangkan apabila dibandingkan dengan materi pembelajaran TIK di luar negeri, contohnya Amerika, pembelajaran TIK sudah mulai menggunakan berbagai program komputer selain Microsoft dan Paint. Pembelajaran TIK di Amerika mempelajari *coding* dan *programming* sejak duduk di bangku sekolah

dasar dengan tujuan untuk mengasah logika berpikir anak. Materi pembelajaran TIK di luar negeri sudah lebih maju dibandingkan materi pembelajaran TIK di Indonesia yang berfokus pada proses mengenali perangkat keras komputer, keterampilan mengetik dan juga menggambar menggunakan Paint. Di Indonesia sendiri saat ini belum terdapat kurikulum yang memasukan *coding* ke dalam mata pelajaran di sekolah. Namun pembahasan mengenai pembaharuan materi TIK dengan ilmu *coding* tengah dipersiapkan oleh Kominfo dan Kemendikbud. Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah, Hamid Muhammad memastikan bahwa *coding* akan masuk ke dalam kurikulum pembelajaran sekolah dan juga akan masuk ke sekolah dalam bentuk ekstrakurikuler (Kurniawan, 2018).

Fenomena yang sedang terjadi saat ini adalah penggunaan gawai yang terlalu berlebihan oleh anak-anak dan juga remaja, bahkan beberapa media menyebut fenomena ini sebagai gangguan jiwa (Hutabarat, 2018). Anak-anak cenderung lebih suka mengunduh dan menggunakan aplikasi tanpa tahu bagaimana cara membuat permainan tersebut, dan bagaimana cara mengoperasikan permainan tersebut dibalik *user interface* yang ditawarkan. Dari sejumlah kasus yang terungkap di publik, hasil kajian, *survey* dan penelitian juga menunjukkan bahwa fenomena adiksi gawai pada anak saat ini berada di situasi yang mengkhawatirkan (Hutabarat, 2018). Menurut Anna Surti Ariani, seorang psikolog anak dan remaja dari Universitas Indonesia, peran orang tua sangat penting untuk mengatasi fenomena ini tergantung dari cara menyikapinya (Kamaliah, 2017). Adiksi gawai pada anak-anak dapat dialihkan dengan cara mengarahkannya ke kegiatan yang positif, salah satu contohnya adalah mengikuti

kegiatan edukasi yang berhubungan dengan gawai, *game*, dan juga laptop seperti kursus *coding* dan *programming*.

KodeKiddo merupakan salah satu lembaga kursus atau tempat les khusus *coding* dan *programming* khusus untuk anak-anak dengan usia 6 tahun hingga 18 tahun (mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas). KodeKiddo memiliki moto “*fun coding courses for kids*” yang merupakan tempat belajar *coding* yang interaktif dan menyenangkan untuk anak-anak. KodeKiddo mampu menjadi jalan keluar bagi fenomena kecanduan gawai yang sedang terjadi dewasa ini, dengan cara yang menyenangkan yakni menggunakan gawai yang dipergunakan untuk belajar membuat *games*, dan lainnya. Dengan menggunakan teknologi yang ada, anak-anak akan diajarkan membuat *program*, *website*, aplikasi, dan berbagai hasil lainnya. Dengan belajar *coding* dari kecil, diharapkan anak-anak akan mampu membentuk pola berpikir *computational thinking* yang dibutuhkan untuk menghadapi era digitalisasi dewasa ini, dan mampu bersaing di era industri 4.0.

KodeKiddo Bandung menawarkan kelas untuk kegiatan kursus sepulang sekolah dan aktifitas untuk liburan sekolah di lokasi KodeKiddo atau di sekolah, dengan menggunakan teknologi dan metodologi yang dikembangkan khusus untuk anak-anak. KodeKiddo Bandung merupakan lembaga kursus *coding* dan *programming* di kota Bandung dan bergerak di persaingan yang merupakan laut biru, dimana persaingan masih belum relevan. Pasar KodeKiddo Bandung pun masih sangat luas, dan sangat berpotensi untuk terus berkembang. Hingga saat ini KodeKiddo Bandung merupakan kursus *coding* dan *programming* untuk anak-anak yang menguasai pasar.

Pemerintah Indonesia dewasa ini sangat mendukung kegiatan edukasi *coding* dan juga *programming*. Berhubungan dengan perkembangan teknologi dan juga gerakan pemerintah Indonesia yang mendukung *coding* dan *programming*, KodeKiddo dapat semakin berkembang karena akan semakin banyak masyarakat yang sadar mengenai pentingnya *coding*. Namun layaknya dua sisi mata koin, terdapat dampak lain yang akan ditimbulkan dari dukungan pemerintah ini, yaitu akan semakin banyak lembaga kursus serupa yang menawarkan program dan juga materi yang serupa dengan KodeKiddo, dan KodeKiddo akan mengarah ke dalam pasar lautan merah dimana persaingan akan menjadi semakin pekat.

KodeKiddo Bandung dibuka pada bulan Juni tahun 2017. Pada saat itu, hanya terdapat 1 tempat kursus *coding* di Kota Bandung selain KodeKiddo. Namun hingga saat ini terdapat 5 tempat kursus *coding* khusus untuk anak-anak hingga dewasa di Bandung, tidak menutup kemungkinan akan terus bertambah seiring dengan berkembangnya tren teknologi, *coding* dan *computer science*. Hal tentu akan mengancam pangsa pasar KodeKiddo Bandung.

Oleh karena itu, KodeKiddo perlu mengevaluasi bisnis yang sedang dilakukannya dengan pendekatan *blue ocean strategy* yang pada dasarnya merupakan sebuah strategi untuk menaklukkan pesaing melalui penawaran produk-produk inovatif, dimana fitur produk ini biasanya berbeda secara radikal dengan yang selama ini sudah ada dan tersedia di pasar.

Dalam kaitannya dengan uraian diatas, maka hal tersebut yang mendasari peneliti untuk membahas lebih lanjut topik ini dengan memilih judul: “Analisis Strategi KodeKiddo Bandung dari Perspektif *Blue Ocean Strategy*”.

1.2. Identifikasi Masalah

Pertumbuhan industri pendidikan terutama edukasi *coding* dan *programming*, saat ini sedang sangat berkembang. Kondisi lingkungan mulai dari didukungnya *coding* dan *programming* oleh pemerintah dan revolusi industri 4.0 mendorong semakin banyak penyedia kursus *coding* dan *programming* di Kota Bandung. Hingga saat ini terdapat 5 tempat kursus *coding* anak di Kota Bandung. Oleh karena itu, KodeKiddo Bandung harus mengembangkan kanvas strategi yang baru agar tidak terjerat dalam persaingan yang ketat dan keruh di lautan merah.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana analisis lingkungan internal dan eksternal KodeKiddo Bandung?
2. Bagaimanakah kanvas strategi KodeKiddo Bandung saat ini?
3. Dengan analisis kanvas strategi yang telah dilakukan, bagaimanakah kanvas strategi baru KodeKiddo Bandung dapat masuk ke dalam *blue ocean strategy*?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui posisi KodeKiddo Bandung saat ini di industri kursus *coding* di Kota Bandung.

2. Untuk mendeskripsikan kekuatan dan kelemahan yang dimiliki KodeKiddo Bandung.
3. Untuk melakukan perumusan kanvas strategi dan juga strategi yang perlu dilakukan KodeKiddo Bandung untuk mampu menciptakan perbedaan dengan pesaing dan pemain yang ada di dalam industri kursus *coding* di Kota Bandung.

1.4. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan dan permasalahan yang telah dirumuskan, peneliti berharap dapat memberikan manfaat-manfaat kepada berbagai pihak sebagai berikut:

1. Bagi peneliti

Sebagai suatu pembelajaran yang diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai analisis lingkungan bisnis dan juga melakukan pendalaman mengenai keputusan pengambilan strategi untuk mencapai tujuan perusahaan jangka panjang di tengah persaingan yang semakin ketat.

2. Bagi KodeKiddo sebagai perusahaan terkait

Diharapkan hasil akhir dari penelitian yang dilakukan peneliti dapat menjadi suatu bahan evaluasi dan juga sebagai masukan bagi pengambilan keputusan KodeKiddo, baik *headquarter* maupun KodeKiddo Bandung agar dapat tetap bersaing dan dapat terlepas dari *red ocean*.

3. Bagi peneliti lain

Peneliti berharap agar hasil penelitian ini dapat berguna untuk menambah wawasan, pengetahuan, informasi, dan juga bahan rujukan (referensi) yang berguna bagi

pemahaman konsep perumusan dan pengembangan *Blue Ocean Strategy* di perusahaan lainnya.

1.5. Objek dan Lokasi Penelitian

KodeKiddo Bandung merupakan tempat kursus *coding* dan *programming* untuk anak-anak usia 6 sampai 15 tahun (jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah pertama) yang merupakan cabang dari KodeKiddo, USA. KodeKiddo memiliki *headquarter* yang berlokasi di Palo Alto, California, United States of America; dan memiliki 12 cabang yang tersebar di Indonesia, yakni di Gading Serpong, Jakarta Barat, Jakarta Utara, Bandung, Semarang, Denpasar, Solo, Pondok Indah, Yogyakarta, Bekasi, Medan, dan Cirebon. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2019 dengan melakukan studi kasus pada KodeKiddo cabang Bandung. KodeKiddo Bandung mulai beroperasi pada bulan Juni di tahun 2017. KodeKiddo Bandung berlokasi di Jalan Pager Gunung nomor 13, Bandung, Jawa Barat.

1.6. Batasan Penelitian

Penelitian hanya dilakukan di KodeKiddo Bandung dan pasar Bandung, dan peneliti tidak melakukan pengamatan pada cabang lainnya sehingga hasil studi ini tidak dapat diaplikasikan pada cabang lainnya. Batasan penelitian lainnya adalah data yang telah dikumpulkan oleh peneliti tidak mencakup data keuangan perusahaan. Penelitian ini juga memiliki keterbatasan untuk melakukan wawancara kepada orang tua murid sebagai narasumber utama, dikarenakan hampir seluruh orang tua murid yang

merupakan konsumen KodeKiddo Bandung tidak pernah membeli produk pesaing. Sehingga ada beberapa data dan penilaian yang dilakukan oleh peneliti yang telah bekerja sebagai karyawan KodeKiddo Bandung selama 2 tahun.