

ANALISIS SWOT DALAM MENENTUKAN STRATEGI PENGEMBANGAN STARTUP APLIKASI BELAJAR KANVAS

Clay Aiken^{1*}, Charles Charity Scorpiono², Grace Selianda Reva³, Jonathan Kenny Juen⁴, William Richnady⁵

^{1,2,3,5} Program Studi Sistem dan Teknologi Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis Sabda Setia

⁴Program Studi Kewirausahaan, Institut Teknologi dan Bisnis Sabda Setia

clay.aiken@itbss.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

Kata Kunci:

Analisis SWOT;
Startup;
Industri kreatif;
Belajar Kanvas;
Strategi.

ABSTRAK

Perkembangan Industri kreatif membuka peluang bagi UMKM untuk memasarkan produk melalui internet maupun *e-commerce*. Tujuan penelitian ini adalah untuk merumuskan strategi melalui analisis SWOT dalam mengembangkan fitur Belajar Kanvas. Metodologi yang digunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Sebanyak 32 mahasiswa ITBSS dan karyawan internal Belajar Kanvas dalam penelitian menjadi sampel untuk mendapatkan pemetaan analisis SWOT. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Belajar Kanvas berada pada kuadran I yaitu *Strength-Opportunities* sehingga strategi yang dapat digunakan oleh Belajar Kanvas adalah strategi *growth*. Strategi yang digunakan adalah pengembangan produk seperti kelas intensif, kemudian perlunya penambahan fitur *online meeting*, dan penambahan multibahasa dalam aplikasi. Strategi yang dapat digunakan adalah strategi yang dapat memanfaatkan kekuatan internal dengan maksimal untuk mencapai peluang yang tinggi, seperti melakukan pengembangan produk atau fitur baru dan meningkatkan pelayanan pelanggan. Penelitian ini berkontribusi kepada tenaga kerja kreatif di Indonesia melalui perumusan strategi untuk Belajar Kanvas agar dapat memberikan pemahaman komprehensif terkait industri kreatif melalui pembelajaran yang interaktif di aplikasi Belajar Kanvas.

Keywords:

SWOT Analysis;
Startup;
Creative industry;
Belajar Kanvas;
Strategy.

ABSTRACT

The development of the creative industry opens up opportunities for MSMEs to market products via the internet or e-commerce. The purpose of this research is to formulate strategies through SWOT analysis in developing the Learning Canvas feature. The methodology used is descriptive qualitative approach. A total of 32 ITBSS students and internal employees of Belajar Kanvas in the study became samples to obtain SWOT analysis mapping. The results of this study show that Belajar Kanvas is in quadrant I, namely Strength-Opportunities so that the strategy that can be used by Belajar Kanvas is a growth strategy. The strategy used is product development such as intensive classes, then the need for the addition of online meeting features, and the addition of multilingualism in the application. Strategies that can be used are strategies that can maximize internal strengths to achieve high opportunities, such as developing new products or features and improving customer service. This research contributes to the creative workforce in Indonesia through the formulation of strategies for Belajar Kanvas to provide a comprehensive understanding of the creative industry through interactive learning in the Belajar Kanvas application.

Submitted : 16 mei 2024
Revised : 23 Juni 2024
Accepted : 24 Juni 2024
Published : 08 Juli 2024

*Corresponding Author

Copyright ©2024 TECHBUS (Technology, Business and Entrepreneurs)

Published by LPPM Institut Teknologi dan Bisnis Sabda Setia, Pontianak, Kalimantan Barat, Indonesia.

1. PENDAHULUAN

Munculnya pandemi Covid-19 memaksa institusi dalam mentransformasikan pembelajaran yang awalnya bersifat konvensional atau tradisional dengan tatap muka menjadi pembelajaran daring. Menurut Müller dan Mildemberger (2021), transformasi pembelajaran dari tradisional ke daring memberikan hasil yang positif. Transformasi pembelajaran yang disertai dengan pengurangan waktu pembelajaran sebanyak 30 hingga 79 persen nyatanya memeberikan dampak yang setara dengan pembelajaran konvensional biasanya. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran daring lebih efektif dalam memberikan pembelajaran kepada siswa dibandingkan pembelajaran secara konvensional atau tradisional.

Belajar Kanvas adalah aplikasi yang menerapkan pembelajaran daring pengganti pembelajaran konvensional terkait industri kreatif di Indonesia.

Belajar Kanvas hadir untuk meningkatkan kualitas tenaga kerja kreatif di Indonesia. Rata-rata pertumbuhan tenaga kerja subsektor ekonomi kreatif mengalami peningkatan tenaga kerja sebesar 5,29% per tahun (Kemenparekraf, 2022). Menurut data yang dilansir pada situs web Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (2023), pertumbuhan sektor ekonomi kreatif meningkat sebanyak 3,2%. Hal ini menandakan bahwa tenaga kerja kreatif di Indonesia semakin banyak dan ada peluang dalam ekonomi kreatif, kehadiran tenaga kerja kreatif dapat membantu bisnis dalam menjalankan strategi yang telah ditentukan, memastikan kualitas tenaga kerja kreatif membutuhkan perhatian khusus dari pemerintah Indonesia agar dapat bersaing tidak hanya di dalam negeri, namun juga di luar negeri. Menurut Kementerian Koperasi dan Usaha Kecil dan Menengah pada situs web databoks tahun 2021, terdapat 63.955.369 unit usaha mikro, kecil, dan menengah di Indonesia pada tahun 2021 dan telah berkontribusi sebanyak 99,62% dari total unit usaha di Indonesia (Muhamad, 2023).

Menurut Abadi (2021), desain dapat membantu bisnis dalam menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dengan lebih mudah kepada calon pelanggan, dalam artian bahwa tenaga kerja kreatif sangat dibutuhkan dalam pengembangan bisnis agar dapat membantu bisnis dalam mengeksekusi strategi yang telah dibuat dalam bentuk elemen grafis yang mudah dimengerti. Penggunaan media sosial yang tinggi dengan jumlah pengguna sebesar 150 juta pengguna berdasarkan survei dari databoks tahun 2021 dapat menjadi peluang bagi pelaku bisnis untuk memasarkan produk yang dimiliki melalui media sosial dalam bentuk elemen grafis (Abadi, 2021). Hal ini menuntut keterlibatan lebih dari tenaga kerja kreatif dalam membantu proses pemasaran produk yang dilakukan oleh usaha di Indonesia melalui penyediaan elemen kreatif yang mendukung proses pemasaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah perumusan strategi melalui analisis SWOT aplikasi Belajar Kanvas yang merupakan *startup* rintisan agar dapat berkembang dan berkontribusi membantu pemerintah dalam meningkatkan dan memajukan tenaga kerja kreatif di Indonesia. Strategi-strategi yang telah dirumuskan hendaknya dapat menjadi keputusan yang dapat diambil oleh Belajar Kanvas sesuai dengan situasi perusahaan yang didapat melalui analisis. Implikasi dari penelitian ini diharapkan dapat membantu peningkatan kualitas tenaga kerja kreatif dalam mendorong kualitas perekonomian dan usaha di Indonesia. Dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif deskriptif, penelitian ini berkontribusi dalam peningkatan kualitas tenaga kerja kreatif di Indonesia melalui perumusan strategi analisis SWOT untuk aplikasi Belajar Kanvas, Belajar Kanvas yang menyediakan pembelajaran yang interaktif dalam bentuk modul dapat membantu memberikan pemahaman yang komprehensif kepada tenaga kerja kreatif di Indonesia.

2. KAJIAN TEORITIS

2.1. *Mobile Learning*

Menurut Wahyudi & Ambarawati (2022), *Mobile learning (m-learning)* merupakan sebuah model pembelajaran yang mengadopsi perkembangan teknologi seluler dan perangkat pintar seperti *smartphone* yang dimanfaatkan sebagai sebuah media pembelajaran. *Mobile learning* dikembangkan dengan format multimedia yang menyajikan teks, gambar, audio dan meminimalkan video dan animasi karena alasan keterbatasan *content size* agar mudah diakses melalui *smartphone* sehingga menjadi bahan belajar yang menarik dan mudah dipahami. Berdasarkan pengertian dari penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa *Mobile Learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan teknologi seperti *smartphone*, yang dimanfaatkan sebagai sebuah media pembelajaran.

Pada awalnya belajar *online* mulai diterapkan secara massal pada masa pandemik Covid-19, dikarenakan kebijakan pemerintah pada saat itu, semua murid, guru, dosen, dan para pekerja kantor lainnya terpaksa melakukan pembelajaran jarak jauh atau biasa disebut Belajar Dari Rumah (BDR) (Salsabila dkk., 2020). Kebijakan ini membuat belajar yang sebelumnya dilakukan secara tatap muka menjadi sekolah *online*. Efektivitas dari belajar secara daring memiliki banyak kekurangan seperti kurangnya pengawasan siswa yang biasanya dilakukan secara langsung, materi yang kurang efektif, dan keterbatasan waktu dalam kegiatan belajar mengajar (Gunawan, 2021). Permasalahan yang terjadi tidak hanya terdapat pada sistem media pembelajaran, namun dirasakan pada ketersediaan kuota yang membutuhkan biaya yang cukup tinggi bagi siswa dan guru guna memfasilitasi kebutuhan pembelajaran daring. Hal ini pun menjadi permasalahan yang sangat penting bagi siswa.

2.2. Pembelajaran berbasis modul

Menurut Kosasih (2021), modul adalah bahan ajar cetak yang dibuat agar bisa dipelajari secara mandiri oleh para peserta didik. Modul dilengkapi petunjuk untuk belajar sendiri oleh karena itu modul juga dapat disebut dengan bahan ajar mandiri. Dengan menggunakan modul para peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa perlu di dampingi oleh pengajar secara langsung. Didalam modul terdapat materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang berurutan dan menarik untuk mencapai keterampilan yang diharapkan sesuai dengan tingkat permasalahannya. Menurut Adica (2022) pembelajaran modul memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- a. Bersifat *self-instructional*. Modul dirancang untuk memungkinkan seseorang belajar sendiri tanpa bantuan dari seorang pengajar.
- b. Pengakuan atas perbedaan-perbedaan individual. Pembelajaran dengan modul sangat cocok untuk membantu perbedaan tiap siswa, karena modul dirancang untuk bisa diselesaikan sendiri oleh siswa. Jadi,

- dengan pembelajaran lewat modul, setiap siswa bisa belajar sesuai dengan gaya dan kecepatan belajar masing-masing.
- c. Memuat rumusan tujuan pembelajaran/kompetensi dasar secara eksplisit. Setiap modul punya pembelajaran yang jelas dan rinci. Ini sangat bermanfaat untuk semua pihak termasuk pembuat modul, guru, dan siswa. Pembuat modul bisa memilih metode yang cocok untuk mencapai tujuan itu. Untuk guru, tujuan itu menolong guru untuk memahami isi pembelajaran dengan lebih baik, sedangkan untuk siswa tujuan itu membantu siswa tahu apa yang diharapkan dari pembelajaran.
 - d. Adanya asosiasi, struktur, dan urutan pengetahuan. Proses asosiasi terjadi karena siswa bisa membaca teks dan melihat gambar dari modul tersebut. Sistem materi modul di susun secara teratur sesuai struktur pengetahuan langkah demi langkah, jadi siswa bisa mengikuti langkah-langkah belajar tersebut secara teratur.
 - e. Penggunaan berbagai macam media. Belajar dengan modul memungkinkan penggunaan banyak jenis alat bantu belajar. Karena siswa mempunyai selera masing-masing terhadap jenis alat bantu. Jadi, saat belajar dengan modul, dapat menggunakan media lain, seperti radio atau televisi, sesuai dengan kebutuhan dan pilihan masing-masing siswa.
 - f. Partisipasi aktif dari siswa. Modul disiapkan agar bisa disiswai dengan mudah tanpa banyak memerlukan bantuan, hal ini membuat pembelajaran lebih aktif.
 - g. Adanya *reinforcement* langsung terhadap respon siswa. Siswa akan tahu jawaban benar atau salah dengan cara dikoreksi menggunakan kunci jawaban yang sudah tersedia.
 - h. Adanya evaluasi terhadap penguasaan siswa atas hasil belajarnya. Dalam pembelajaran modul terdapat tes atau evaluasi untuk melihat sejauh mana tingkat pengetahuan materi. Dengan evaluasi ini, dapat diketahui seberapa paham siswa dengan materi yang telah disiswai.

Pada umumnya modul tersedia dalam bentuk cetak, namun seiring dengan perkembangannya teknologi, kini modul juga tersedia dalam bentuk elektronik. Masing-masing modul tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan modul cetak adalah dapat dibawa ke mana saja tanpa membawa perangkat khusus seperti komputer, laptop, dan lainnya, serta tidak memerlukan koneksi internet, namun kekurangannya adalah sulit untuk memperbaharui informasi karena berbentuk cetak, tidak bisa menyertakan elemen interaktif seperti video atau simulasi, dan biaya cetak juga tinggi terutama jika banyak gambar di dalamnya. Kelebihan modul elektronik adalah ada elemen interaktif seperti video, animasi, atau simulasi disertakan, informasi modul dapat dengan mudah diperbarui secara *online* dan lebih hemat biaya. Kekurangannya adalah memerlukan perangkat seperti komputer, laptop, atau tablet untuk mengakses materi. Dalam beberapa situasi, akses ke modul elektronik terbatas jika tidak memiliki koneksi internet.

2.3. Teknologi dalam pembelajaran

Menurut Yudhana dan Kusuma (2021), E-Learning merupakan pembelajaran berbasis teknologi, dimana teknologi digunakan untuk menyampaikan program pembelajaran dan pelatihan. Menurut Sari dan Priatna (2020), E-learning adalah teknologi informasi dan komunikasi untuk mengaktifkan siswa untuk belajar kapan pun dan dimana pun. Dari beberapa definisi E-Learning diatas dapat disimpulkan, E-Learning merupakan suatu sistem atau konsep pendidikan yang menggunakan teknologi informasi dalam proses pengajarannya. Selfi (2021) berpendapat pada dasarnya penggunaan e-learning dapat menjadi sebuah fasilitas dalam pelaksanaan proses pembelajaran, kegiatan dalam berkomunikasi dan penggunaan media internet.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), teknologi pendidikan adalah “metode bersistem untuk merencanakan menggunakan, dan menilai seluruh kegiatan pengajaran dan pembelajaran dengan memperhatikan, baik sumber teknis maupun manusia dan interaksi antara keduanya, sehingga mendapatkan bentuk pendidikan yang lebih efektif”. Menurut Widiyono dan Millati (2021), Teknologi pendidikan sangat berperan dalam program merdeka belajar di era 4.0 dalam meningkatkan kualitas. Dapat disimpulkan bahwa teknologi pendidikan adalah penerapan pengetahuan ilmiah dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien, yang tidak hanya sebatas alat dan barang atau perangkat keras (*hardware*) tetapi juga *software*, dan *brainware*. Ada tiga prinsip dasar yang dapat dijadikan rujukan dalam pengembangan dan pemanfaatan teknologi pembelajaran, yaitu:

- a. Pendekatan sistem (*system approach*), yaitu cara yang berurutan dan terarah dalam usaha memecahkan permasalahan, artinya memandang segala sesuatu sebagai sesuatu yang menyeluruh dengan segala komponen yang saling melekat.
- b. Berorientasi pada peserta didik (*learner centered*), bahwa usaha-usaha pendidikan, pembelajaran dan pelatihan seharusnya memusatkan perhatiannya pada peserta didik.
- c. Pemanfaatan sumber belajar semaksimal dan bervariasi (*utilizing learning resources*), peserta didik belajar karena berinteraksi dengan berbagai sumber belajar secara maksimal dan bervariasi.

Menurut Agustian dan Salsabila (2021), peran teknologi pada pembelajaran adalah memfasilitasi terbentuknya hubungan secara kolaboratif dan membangun makna dalam konteks yang lebih mudah dipahami dan teknologi dalam

pembelajaran dijadikan sebagai perantara untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Peserta didik yang dapat memanfaatkan teknologi dalam pendidikan dengan baik untuk menambah ilmu pengetahuan teknologi dalam menunjang pendidikan dapat diharapkan untuk membantu para siswa dan pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Teknologi dikatakan sebagai pusat sumber daya yang bagus sebagai media dalam proses pengajaran dan pembelajaran (Firmadani, 2020). Hal ini tertulis dalam Permendiknas No 41 Tahun 2007 tentang Kompetensi Lulusan Standar Isi, makna prinsip pembelajaran yang digunakan pada point ke 13 yang berbunyi "Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran".

2.4. Perencanaan strategis

Perencanaan strategis pada dasarnya merupakan salah satu dari sekian banyak konsep perencanaan yang berkembang, di dalam perencanaan (*planning*) merupakan salah satu dari fungsi manajemen. Setiap ahli dalam mengemukakan fungsi-fungsi manajemen tidak luput untuk memasukkan *planning* sebagai salah satu fungsi dan fungsi ini selalu ditempatkan pada urutan pertama sebagaimana juga ditekankan oleh Kautsar & Julaiha (2023) bahwa perencanaan strategis sebagai salah satu komponen manajemen strategis bertugas menetapkan tujuan dan sasaran, memutuskan sebagai suatu kebijakan, terutama dalam mengumpulkan dan mendistribusikan sumber daya, serta membuat pedoman dalam menerjemahkan kebijakan organisasi. Ada juga yang berpendapat bahwa perencanaan strategis adalah suatu proses pengambilan keputusan strategis, atau suatu proses yang menawarkan metode untuk merumuskan dan melaksanakan keputusan strategis serta mengalokasikan sumber daya untuk mendukungnya di seluruh unit kerja dan tingkatan dalam organisasi. Ini adalah cara untuk mengembangkan konsensus di antara para pejabat organisasi. Perencanaan strategis juga dapat diartikan sebagai suatu metode mengarahkan pimpinan unit kerja agar keputusan dan tindakannya berdampak pada masa depan organisasi secara konsisten dan rasional (Budiman & Suparjo, 2021).

Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa poin penting yang berkaitan dengan perencanaan strategis, yaitu sebagai berikut.

- a. Merupakan proses sistematis dan berkelanjutan.
- b. Merupakan pembuatan keputusan yang berisiko.
- c. Didasarkan pada pengetahuan antisipatif dan aktivitas yang diorganisir.
- d. Ada pengukuran hasil dan umpan balik.

Merencanakan strategi adalah tantangan bagi pelaku bisnis, perencanaan strategi yang baik dapat menghasilkan strategi yang bermanfaat bagi bisnis. Menurut Rahmalia (2022), meski perencanaan strategi memakan waktu yang cukup lama dalam proses perencanaan, perencanaan strategi membawa banyak dampak positif bagi bisnis, berikut adalah manfaat yang diberikan kepada bisnis yang melakukan perencanaan strategi dalam eksekusi bisnis. Perencanaan strategis memerlukan kemampuan untuk menyampaikan rencana yang telah dibuat. Jika komunikasi perusahaan jelas, pemangku kepentingan dapat memahami tujuan, visi, dan misi perusahaan. Oleh karena itu, tindakan dan keputusan yang diambil oleh semua pihak yang terlibat sesuai. Selain itu, perencanaan strategis membantu organisasi menjadi lebih produktif karena rencana yang terorganisir memungkinkan tim bekerja lebih efisien dan mencurahkan perhatian mereka pada tujuan bersama. Perencanaan strategis memungkinkan organisasi untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahannya sambil mempersiapkan diri untuk menghadapi risiko dan hambatan. Ini juga memberikan kerangka kerja untuk evaluasi menyeluruh terhadap potensi yang dapat dimanfaatkan dan tantangan yang perlu diatasi. Terakhir, perencanaan strategis memberikan kejelasan dalam menetapkan arah bisnis. Dengan menentukan visi dan misi secara jelas, perusahaan dapat lebih mudah membuat keputusan strategis dan beradaptasi dengan perubahan lingkungan bisnis. Ini menciptakan fondasi yang kokoh untuk pertumbuhan berkelanjutan, yang memungkinkan perusahaan tetap relevan dan kompetitif di pasar. Ada pun langkah yang dapat dilakukan pelaku bisnis dalam membuat perencanaan strategis yang efektif menurut Linovhr (2023) dan Rahmalia (2022) sebagai berikut.

- a. Identifikasi posisi strategis, saat mengidentifikasi posisi strategis, tujuan harus realistis dan terukur.
- b. Tentukan *goals*, menentukan *goals* adalah langkah dalam proses membuat perencanaan strategis. *Goals* dapat ditentukan untuk departemen atau perusahaan tergantung pada tujuannya dan harus bersifat spesifik agar anggota tim atau departemen tahu apa yang harus dilakukan.
- c. Lakukan analisis SWOT, analisis SWOT sering digunakan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan bisnis, serta mengidentifikasi peluang dan ancaman yang mungkin muncul.
- d. Merumuskan rencana strategi, saat mengembangkan rencana, pertimbangkan aspek apa yang akan berdampak terbesar pada bisnis yang mana yang paling membantu meningkatkan posisi.
- e. Kembangkan asumsi, ketika membuat rencana bisnis harus juga mempertimbangkan apa yang akan terjadi di masa depan, jadi rencana harus didasarkan pada asumsi tertentu. Selama proses perencanaan strategis, asumsi internal dan eksternal harus dibuat. Adapun asumsi internal, ini mencakup semua elemen dan bagian

- bisnis yang dapat mempengaruhi masa depan. Sebaliknya, asumsi eksternal adalah segala hal yang berada di luar perusahaan dan dapat memengaruhi rencana dan cara mencapai target.
- f. Mencari berbagai cara untuk mencapai target, mencari tahu cara terbaik untuk mencapai target dapat membantu mengarahkan tim dengan lebih fleksibel. Ketika mencari berbagai cara untuk mencapai tujuan, pastikan untuk mengecilkan beberapa opsi saja. Jika tidak, kita akan bingung saat memilih solusi yang tepat. Selain itu, pikirkan baik kelebihan maupun kekurangan dari setiap metode tersebut, terutama bagaimana setiap metode dapat mempengaruhi tujuan bisnis.
 - g. Pilih *action plan*, ketika sudah melakukan langkah-langkah sebelumnya, hal yang perlu dilakukan oleh bisnis adalah menentukan *action plan*, biasanya *action plan* yang dipilih adalah rencana yang paling menguntungkan dengan biaya serendah mungkin dalam proses eksekusi, *action plan* yang fleksibel juga mendapat nilai tambah dalam penentuan strategi.

2.5. Analisis SWOT

Dalam penelitiannya, Ramdani (2023) menyatakan bahwa analisis SWOT adalah sebuah strategi pemasaran yang digunakan dalam menganalisis faktor internal dan eksternal, dimana faktor yang digunakan untuk analisis meliputi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dari usaha. Menurut White dan Bottorf (2022), analisis SWOT adalah sebuah kerangka yang digunakan dalam perencanaan strategi dari bisnis untuk mengevaluasi posisinya dalam persaingan pasar, serta melihat dari 4 ciri utama yang digunakan untuk menilai seberapa baik sebuah bisnis dalam bersaing. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa analisis SWOT adalah sebuah analisis yang digunakan untuk membantu perusahaan dalam memposisikan usaha mereka dalam persaingan pasar. Dalam menggunakan analisis SWOT, perusahaan dapat mengidentifikasi aspek-aspek internal dan eksternal dari perusahaan tersebut. Aspek internal meliputi kekuatan dan kelemahan dari perusahaan, sedangkan aspek eksternal meliputi peluang dan tantangan. Ide awal dari analisis SWOT dikemukakan oleh tiga orang rekan kerja di institut penelitian Stanford pada tahun 1965, yang mana mereka memikirkan empat faktor yang berkaitan dengan isu-isu operasional, dan mereka muncul dengan akronim SOFT; *Satisfactory*, *Opportunities*, *Faults*, dan *Threats*. Faktor-faktor tersebut dibagi berdasarkan kaitannya dengan masa kini atau masa yang akan datang. Faktor-faktor yang terkait dengan masa kini meliputi *satisfactory* dan *faults*, sedangkan masa yang akan datang meliputi *opportunities* dan *threats*. Analisis SOFT itulah yang memelopori adanya analisis SWOT pada sekarang ini.

Dalam penelitiannya, Rakhmansyah (2022) menjelaskan bahwa perusahaan dapat menyebarkan kuesioner ke sejumlah responden yang telah ditentukan untuk menghitung analisis SWOT. Diambil dari penelitian yang sama, langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menghitung analisis SWOT adalah dengan pertama, menentukan faktor internal dengan memaparkan faktor kekuatan dan kelemahan, kemudian memberikan bobot untuk faktor-faktor yang dipilih dengan angka 1 (paling penting) hingga 0 (tidak penting). Setelah itu, langkah selanjutnya adalah menentukan rating untuk faktor-faktor yang digunakan dengan skala yang berjarak dari 5 (sangat baik) hingga 1 (kurang baik). Langkah terakhir adalah mengkalkulasikan skor dengan mengalikan nilai bobot dengan rating, dimana langkah-langkah yang sama juga dilakukan terhadap faktor eksternal (peluang dan ancaman). Setelah itu, diagram Kartesius dapat digunakan untuk memasukan nilai-nilai yang telah didapat dan memperkirakan posisi perusahaan dalam tabel SWOT.

2.6. Belajar Kanvas

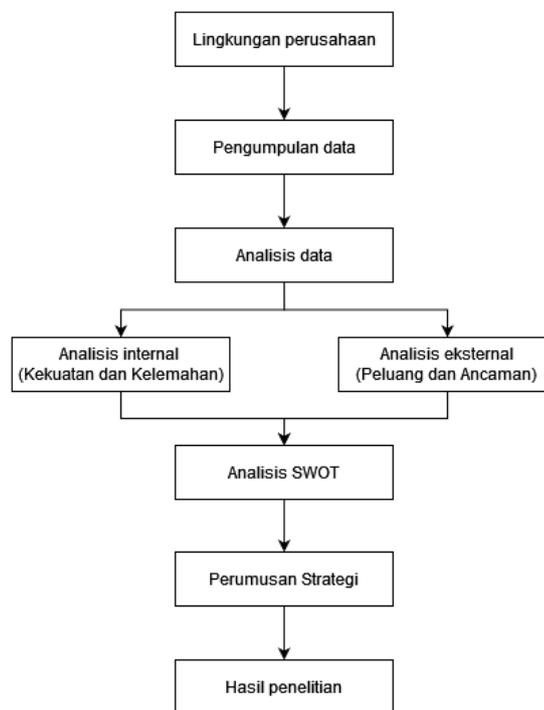
Belajar Kanvas adalah aplikasi yang menyediakan video *tutorial* terkait industri kreatif. Belajar Kanvas memungkinkan pengguna untuk menambah pengetahuan terkait *software* desain yang dibutuhkan pada dunia profesional. Belajar Kanvas hadir dengan pembelajaran yang interaktif dan membentuk ekosistem kreatif yang mendukung antar pengguna. Belajar Kanvas menawarkan pembelajaran interaktif seperti kuis, praktikum, video pembelajaran yang sudah dibentuk dalam bentuk modul, dan ekosistem kreatif yang mendukung interaksi antar pengguna. Belajar Kanvas adalah produk *startup* yang baru berdiri dan menerapkan teknologi dalam pengembangan aplikasi. Ide awal dari Belajar Kanvas adalah membantu tenaga kerja kreatif dalam meningkatkan pemahaman aplikasi desain melalui pembelajaran *online* berbasis modul dengan biaya yang terjangkau. Belajar Kanvas perlu mengetahui bagaimana kondisi bisnis dan strategi yang diperlukan agar Belajar Kanvas dapat terus bertahan ditengah kompetisi yang semakin sengit. Melakukan analisis pada bisnis dapat memberikan gambaran dan menjadi patokan dalam menentukan keputusan strategi bisnis.

3. METODOLOGI

3.1 Desain penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan menghitung skor dari masing-masing faktor yang telah diberikan kepada objek penelitian. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang memiliki data berupa angka dan dapat dihitung oleh peneliti (Ali, 2022). Data angka yang dikumpulkan dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur seberapa berpengaruh faktor-faktor yang telah disusun terhadap aplikasi Belajar Kanvas. Faktor-faktor

yang diuji adalah faktor internal (kekuatan dan kelemahan internal perusahaan) dan faktor eksternal (peluang dan ancaman eksternal perusahaan). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Analisis deskriptif merupakan jenis penyajian data yang diperoleh dari hasil penelitian berdasarkan fakta konkrit yang dikumpulkan oleh peneliti dan dapat memberikan gambaran data yang lebih mudah untuk didemonstrasikan (Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, 2022). Dengan menggunakan metode deskriptif, data yang disajikan dapat menggambarkan objek penelitian dengan lebih mendalam. Ada pun desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner dan studi pustaka. Kuesioner adalah alat pengumpulan data melalui pertanyaan yang dirancang, hasil penelitian didapatkan dari jawaban kuesioner yang didapat dari responden (Jailani, 2023). Penggunaan kuesioner dapat membantu peneliti dalam mengumpulkan data secara efektif dalam satu waktu tertentu. Studi pustaka adalah jenis penelitian yang melakukan analisis pada literatur atau sumber pustaka untuk mendapatkan informasi (Amin dkk., 2023). Pengumpulan data dari studi pustaka dapat digunakan peneliti dalam mengelolah data yang didapat dari buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert yang mengalami modifikasi dari 5 kategori menjadi 4 kategori. Penyederhanaan ini dilakukan untuk memudahkan proses pengolahan data dan menghindari jawaban responden yang cenderung memilih jawaban yang berada di tengah (*central tendency effect*). Dengan begitu, hasil penelitian dapat terhindar dari jawaban responden yang bersifat ragu-ragu atau tidak yakin. Berikut adalah desain penelitian yang dibuat berdasarkan rancangan penelitian yang telah disusun.



Gambar 3.1 Desain Penelitian

3.2 Instrumen penelitian

Populasi adalah sekelompok orang yang memiliki karakteristik yang sama dengan kebutuhan peneliti dan ingin dideskripsikan atau digeneralisasikan (Swarjana, 2022). Dalam penelitian ini, populasi adalah tenaga kerja kreatif di Indonesia. Penelitian ini melibatkan 32 orang yang terdiri dari mahasiswa yang pernah menggunakan aplikasi Belajar Kanvas dan karyawan internal dari Belajar Kanvas. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan pembagian kuesioner untuk mendapatkan hasil yang diolah melalui teknik analisis SWOT. Berikut adalah pertanyaan-pertanyaan yang digunakan dalam kuesioner beserta jumlah responden berdasarkan skor yang dipilih.

Tabel 3.1
Daftar Pertanyaan Kuesioner Analisis SWOT Belajar Kanvas

Pertanyaan	Jumlah Skor			
	1	2	3	4
Pembelajaran yang komprehensif	0	0	17	15
Leaderboard dan semangat pengguna	0	2	17	13
Fitur Kuis untuk evaluasi pengguna	0	0	11	21
Komunikasi kreatif yang aktif	0	2	9	21
Fitur <i>blog</i> untuk informasi dan tren desain	0	2	9	21
Pembelajaran aplikasi yang terbatas	2	13	13	4

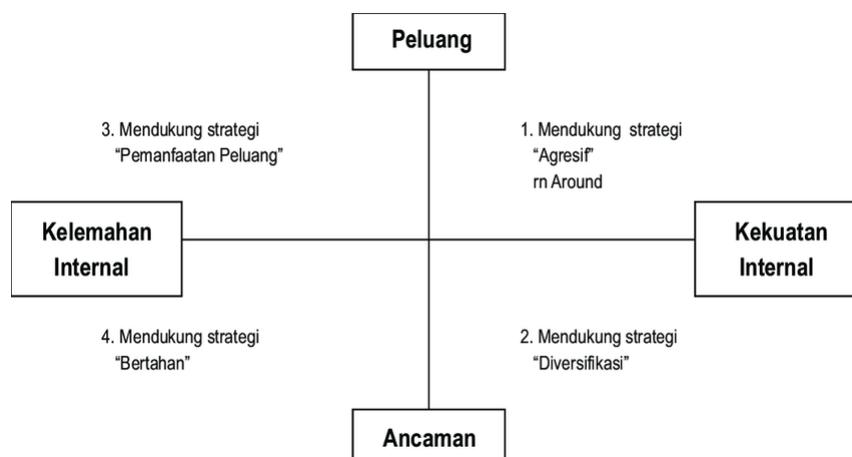
Navigasi yang sulit bagi pengguna	13	8	8	3
Keterbatasan dalam bahasa yang digunakan	6	11	12	3
Tingkat putus layanan yang tinggi	6	12	10	4
Keterbatasan sumber daya promosi	6	12	7	7
Ekspansi ke pasar internasional	1	2	12	17
Kolaborasi dengan desainer terkenal	0	0	11	21
Pengembangan aplikasi berbasis website	0	3	15	14
Pengembangan fitur baru berbasis tren	0	0	16	16
Kemitraan dengan lembaga pendidikan	0	1	7	24
Kompetisi dengan aplikasi sejenis	1	1	21	9
Perubahan tren desain yang cepat	1	2	16	13
Penggunaan AI dalam desain	1	4	10	17
Keamanan data dan privasi pengguna	2	4	8	18
Perubahan kebijakan platform dan regulasi	1	3	16	12

3.3 Teknik analisis SWOT

Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Data dikumpulkan menggunakan teknik pengumpulan data berupa kuesioner untuk menghasilkan data primer yang kemudian diolah sehingga dapat memberikan gambaran yang utuh bagi peneliti dan membantu dalam proses pembuatan analisis SWOT. Berikut adalah langkah- langkah analisis SWOT yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rakhmansyah (2022). Susun faktor-faktor dalam kolom masing-masing.

- Tentukan kelebihan dan kekurangan dari usaha.
- Berikan bobot yang berjarak dari 1 (paling penting) ke 0 (tidak penting).
- Hitung rating dari masing-masing faktor dengan skala dari 5 (luar biasa) ke 1 (kurang).
- Hitung skor dengan mengalikan bobot dan rating.
- Tentukan peluang dan ancaman dari usaha.
- Berikan bobot yang berjarak dari 1 (paling penting) ke 0 (tidak penting).
- Hitung rating dari masing-masing faktor dengan skala dari 5 (luar biasa) ke 1 (kurang).
- Hitung skor dengan mengalikan bobot dan rating.
- Buat diagram kartesian.
- Buat tabel strategi kombinasi kuantitatif.

Langkah analisis SWOT dari Rakhmansyah diatas dapat digunakan dalam menentukan titik koordinat untuk menentukan kuadran yang dapat memberikan gambaran kondisi perusahaan saat pengujian SWOT. Total skor pembobotan dari kekuatan internal dapat dikurangkan dengan total skor pembobotan dari kelemahan internal, hasil pengurangan adalah titik koordinat X, sedangkan titik koordinat Y didapat dari pengurangan faktor eksternal yaitu pengurangan total skor pembobotan dari peluang dikurangkan dengan total skor pembobotan ancaman. Koordinat titik X dan Y dimasukkan dalam diagram analisis SWOT sebagai berikut.



Gambar 3.1 Diagram Analisis SWOT

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis SWOT dalam Menentukan Strategi Pengembangan Startup Aplikasi Belajar Kanvas, Aiken *et al.*

Setelah melakukan penyebaran kuisioner kepada populasi yang memiliki karakteristik sesuai dengan masalah yang diangkat berjumlah 32 orang. Data yang telah didapat dari kuisioner diolah menggunakan teknik analisis data yang telah dibahas pada metodologi penelitian dari Rakhmansyah (2022). Berikut hasil dari kuisioner yang dilakukan peneliti kepada mahasiswa terkait Belajar Kanvas dan kompetitor mengenai faktor-faktor strategis yang diuji beserta bobot, rating, dan skor yang telah didapat dari perhitungan sebagai berikut.

Tabel 4.1
Tabel Data Kekuatan

Item	Subtotal Penilaian	Bobot	Rating	Skor
Pembelajaran yang komprehensif	111	0,1175847458	4	0,4703389831
<i>Leaderboard</i> dan semangat pengguna	107	0,1133474576	4	0,4533898305
Fitur Kuis untuk evaluasi pengguna	117	0,123940678	4	0,4957627119
Komunikasi kreatif yang aktif	115	0,1218220339	4	0,4872881356
Fitur <i>blog</i> untuk informasi dan tren desain	115	0,1218220339	4	0,4872881356
Total	565	0,5985169492	20	2,394067797

Berdasarkan tabel analisis SWOT data kekuatan Belajar Kanvas, skor tertinggi pada tabel kekuatan Belajar Kanvas terdapat pada item fitur kuis untuk evaluasi pengguna karena fitur ini memang pembeda Belajar Kanvas dibanding kompetitor yang bergerak pada model bisnis yang sama. Belajar Kanvas tidak hanya menyediakan kuis, namun juga menyediakan soal praktikum yang membantu pengguna untuk dapat lebih belajar terkait praktik dibanding teori. Skor terendah pada tabel kekuatan aplikasi Belajar Kanvas terdapat pada item *leaderboard* dan semangat pengguna karena meningkatkan semangat pengguna untuk terus belajar adalah tantangan bagi Belajar Kanvas dan aplikasi sejenis agar pengguna terus menggunakan layanan yang disediakan agar tidak meningkatkan jumlah putus berlangganan yang dapat berdampak pada pemasukan aplikasi.

Tabel 4.2
Tabel Data Kelemahan

Item	Subtotal Penilaian	Bobot	Rating	Skor
Pembelajaran aplikasi yang terbatas	83	0,08792372881	4	0,3516949153
Navigasi yang sulit bagi pengguna	65	0,0688559322	3	0,2065677966
Keterbatasan dalam bahasa yang digunakan	76	0,08050847458	3	0,2415254237
Tingkat putus layanan yang tinggi	76	0,08050847458	3	0,2415254237
Keterbatasan sumber daya promosi	79	0,08368644068	3	0,251059322
Total	379	0,4014830508	16	1,292372881

Berdasarkan tabel analisis SWOT data kelemahan Belajar Kanvas, skor tertinggi pada tabel kelemahan Belajar Kanvas terdapat pada item pembelajaran aplikasi yang terbatas karena aplikasi Belajar Kanvas baru dibuat dan tentunya masih bersifat produk standar untuk pasar, tentunya selama perjalanan aplikasi Belajar Kanvas, akan ada perkembangan dan penambahan fitur dalam aplikasi untuk memperkaya kegunaan aplikasi. Skor terendah pada tabel kelemahan aplikasi Belajar Kanvas terdapat pada item navigasi yang sulit bagi pengguna karena aplikasi Belajar Kanvas dari awal dirancang untuk menjadi aplikasi yang mudah digunakan oleh pengguna serta dapat dipakai dimana saja, itulah mengapa poin ini menjadi poin terendah pada tabel kelemahan aplikasi. Dengan mengurangkan total skor keseluruhan dari faktor kekuatan internal dengan faktor kelemahan internal, maka dapat diperoleh skor akhir yang berfungsi sebagai titik koordinat sumbu-X untuk usaha, dengan nilai 1,1 setelah pembulatan.

Tabel 4.3
Tabel Data Peluang

Item	Subtotal Penilaian	Bobot	Rating	Skor
Ekspansi ke pasar internasional	109	0,100275989	4	0,4011039558
Kolaborasi dengan desainer terkenal	117	0,1076356946	4	0,4305427783
Pengembangan aplikasi berbasis <i>website</i>	107	0,0984360625	4	0,3937442502

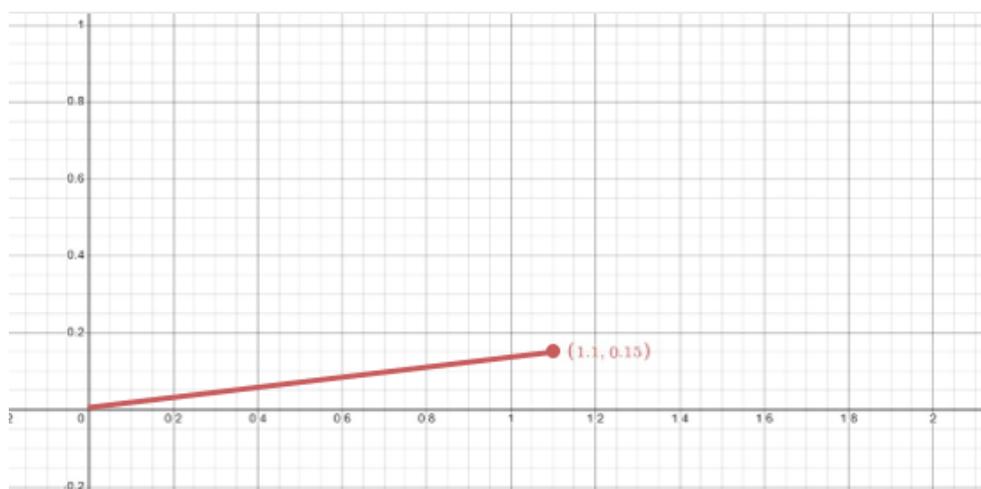
Pengembangan fitur baru berbasis tren	112	0,1030358786	4	0,4121435143
Kemitraan dengan lembaga pendidikan	119	0,109475621	4	0,4379024839
Total	564	0,5188592456	20	2,075436983

Berdasarkan tabel analisis SWOT data peluang Belajar Kanvas, skor tertinggi pada tabel peluang Belajar Kanvas terdapat pada item kemitraan dengan lembaga pendidikan karena Belajar Kanvas saat ini adalah aplikasi yang berjalan di Indonesia dengan bahasa Indonesia, tentunya akan memudahkan kerja sama dengan lembaga pendidikan, hal ini dapat menjadi peluang bagi Belajar Kanvas yang juga baru dirintis untuk menambah relasi dan jumlah pengguna aplikasi. Skor terendah pada tabel peluang aplikasi Belajar Kanvas terdapat pada item perkembangan aplikasi berbasis *website*, hal ini dikarenakan rata-rata kompetitor dari Belajar Kanvas sudah menggunakan *website* sebagai sarana pembelajaran, jika Belajar Kanvas masih membuat *website*, maka persaingan yang ketat dapat membuat Belajar Kanvas kalah dari kompetitor.

Tabel 4.4
Tabel Data Ancaman

Item	Subtotal Penilaian	Bobot	Rating	Skor
Kompetisi dengan aplikasi sejenis	102	0,09383624655	4	0,3753449862
Perubahan tren desain yang cepat	105	0,09659613615	4	0,3863845446
Penggunaan AI dalam desain	107	0,09843606256	4	0,3937442502
Keamanan data dan privasi pengguna	106	0,09751609936	4	0,3900643974
Perubahan kebijakan platform dan regulasi	103	0,09475620975	4	0,379024839
Total	523	0,4811407544	20	1,924563017

Berdasarkan tabel analisis SWOT data ancaman Belajar Kanvas, skor tertinggi pada tabel ancaman Belajar Kanvas terdapat pada item penggunaan AI dalam desain karena meski penggunaan AI memerlukan peranan kuat dari manusia dan ide yang diberikan agar mendapatkan hasil yang baik, adanya AI dapat membuat minat masyarakat Indonesia menurun dalam mempelajari desain karena beranggapan bahwa desain akan digantikan oleh AI dan nilai desain akan dipandang rendah karena mudahnya membuat desain menggunakan AI. Skor terendah pada tabel ancaman aplikasi Belajar Kanvas terdapat pada item kompetisi dengan aplikasi sejenis, hal ini karena Belajar Kanvas menawarkan fitur berbeda dengan aplikasi sejenis seperti kuis, soal praktikum, dan ekosistem kreatif yang dapat membantu pengguna untuk terhubung dan berinteraksi dengan pengguna lain, fitur-fitur ini tidak dimiliki oleh semua aplikasi sehingga membuat Belajar Kanvas memiliki pembeda dibanding kompetitor. Dengan mengurangi total skor keseluruhan dari peluang eksternal dengan ancaman eksternal, maka dapat diperoleh skor akhir yang berfungsi sebagai titik koordinat sumbu-Y untuk usaha, dengan nilai 0,15 setelah pembulatan. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, didapatkan yang dapat dimasukkan ke dalam diagram analisis SWOT sebagai berikut.



Gambar 4.1 Grafik Posisi Belajar Kanvas pada Diagram Kartesius

Dengan titik koordinat usaha yang berada pada (1.1, 0.15), secara nilai dapat dinilai bahwa titik tersebut akan berada di daerah positif. Untuk membuktikannya, titik koordinat dapat dimasukkan ke dalam diagram kartesius.

Analisis SWOT dalam Menentukan Strategi Pengembangan Startup Aplikasi Belajar Kanvas, Aiken *et al.*

Berdasarkan grafik diatas, terbukti bahwa titik tersebut memang berada di daerah positif. Karena kedua koordinat berada pada daerah positif, dapat menandakan bahwa Belajar Kanvas berada pada kuadran pertama yang dapat dilihat lebih jelas pada gambar diagram analisis SWOT berikut.



Gambar 4.2 Diagram Analisis SWOT

Berdasarkan analisis SWOT yang telah dilakukan oleh peneliti, di dapatkan hasil bahwa sumbu-X yang mengarah ke bilangan di atas nol berarti kekuatan internal dan sumbu-X yang mengarah ke bilangan di bawah nol berarti kelemahan internal, serta sumbu-Y yang mengarah ke bilangan di atas nol berarti peluang, dan sumbu-Y yang mengarah ke bilangan di bawah nol berarti ancaman, maka dapat disimpulkan bahwa titik koordinat Belajar Kanvas berada di kuadran *Strength-Opportunity*, yang identik dengan strategi *growth*. Pada penelitian ini, peneliti juga melakukan analisis SWOT pada situs web atau aplikasi yang menawarkan layanan sejenis seperti UdeMy, Skillshare, dan Sekolah Desain. Untuk penelitian pada perusahaan tersebut, peneliti menggunakan sampel berupa hasil analisis dari *review* terpercaya yang ditemukan di internet dan berasal dari pengguna yang masih atau pernah menggunakan aplikasi atau situs web terkait.

UdeMy adalah sebuah perusahaan yang menawarkan kursus video interaktif dan tutorial dalam banyak bidang yang berbasis di California. UdeMy menawarkan model bisnis yang sama dengan Belajar Kanvas. Karena sama-sama menawarkan video interaktif, peneliti melakukan pengujian kepada perusahaan yang memiliki situs web dan aplikasi ini, berikut hasil analisis SWOT yang dilakukan peneliti.

Tabel 4.5
Tabel Data Kekuatan UdeMy

Item	Subtotal Penilaian	Bobot	Rating	Skor
Pembelajaran yang komprehensif	8	0,1403508772	4	0,5614035088
Leaderboard dan semangat pengguna	6	0,1052631579	4	0,4210526316
Fitur Kuis untuk evaluasi pengguna	8	0,1403508772	4	0,5614035088
Komunikasi kreatif yang aktif	7	0,1228070175	4	0,4912280702
Fitur <i>blog</i> untuk informasi dan tren desain	6	0,1052631579	4	0,4210526316
Total	35	0,6140350877	20	2,456140351

Berdasarkan tabel analisis SWOT data kekuatan UdeMy, skor tertinggi pada tabel kekuatan UdeMy terdapat pada item pembelajaran yang komprehensif dan fitur kuis untuk evaluasi pengguna karena UdeMy menawarkan berbagai macam materi pembelajaran dan kursus yang mencakup berbagai bidang dan tingkat keterampilan, yang memungkinkan pengguna memilih kursus yang sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka. Selain itu, materi yang diberikan UdeMy mudah dipahami sehingga pengguna merasa senang. Hal ini lah yang membuat kenapa para pengguna memberikan skor tinggi. Fitur kuis memungkinkan pengguna untuk mengevaluasi tingkat pemahaman mereka setelah menyelesaikan suatu bagian atau kursus. Jika kuis dirancang dengan baik dan relevan, pengguna dapat merasa bahwa mereka benar-benar memahami materi. Selain itu UdeMy juga memberikan *feedback* yang baik bagi para pengguna ketika menyelesaikan kuis , hal ini lah yang membuat pengguna memberikan skor yang tinggi. Pada tabel analisis SWOT data kekuatan UdeMy, item dengan poin terendah adalah *leaderboard* dan semangat pengguna dan fitur *blog* untuk informasi dan tren desain, hal ini dikarenakan UdeMy tidak menyediakan fitur ini sehingga tidak dapat memberikan dorongan para Analisis SWOT dalam Menentukan Strategi Pengembangan Startup Aplikasi Belajar Kanvas, Aiken *et al*.

pengguna untuk termotivasi. Kurangnya pemberitahuan untuk informasi terkait tren desain pada masa kini sehingga pada poin ini mendapatkan penilaian yang rendah.

Tabel 4.6
Tabel Data Kelemahan Udemey

Item	Subtotal Penilaian	Bobot	Rating	Skor
Pembelajaran aplikasi yang terbatas	4	0,0701754386	2	0,1403508772
Navigasi yang sulit bagi pengguna	4	0,0701754386	2	0,1403508772
Keterbatasan dalam bahasa yang digunakan	4	0,0701754386	2	0,1403508772
Tingkat putus layanan yang tinggi	5	0,08771929825	3	0,2631578947
Keterbatasan sumber daya promosi	5	0,08771929825	3	0,2631578947
Total	22	0,3859649123	12	0,9473684211

Berdasarkan tabel analisis SWOT data kelemahan Udemey, skor tertinggi pada tabel kelemahan Udemey terdapat pada item tingkat putus layanan yang tinggi dan keterbatasan sumber daya promosi karena Udemey memberikan kursus yang bisa diakses ketika berlangganan, dan biayanya juga termasuk mahal jika dibandingkan oleh kantong para pelajar. Selain itu, kursus Udemey juga sebagian besar tidak menyediakan sertifikasi, hal ini yang membuat pada poin ini mendapatkan skor tertinggi pada tabel kelemahan. Salah satu kendala yang terjadi ketika keterbatasan sumber daya promosi yaitu adalah anggaran yang terbatas, dapat dilihat bahwa Udemey jarang menampilkan iklan atau kegiatan promosi lainnya untuk melakukan pemasaran dibandingin kompetitornya. Skor terendah pada tabel kelemahan aplikasi Udemey terdapat pada pembelajaran yang terbatas, navigasi yang sulit bagi pengguna dan keterbatasan dalam bahasa yang digunakan. Dapat dilihat bahwa para pengguna tidak merasa kesulitan dalam menggunakan Udemey, sehingga pada poin ini mendapatkan skor terendah.

Tabel 4.7
Tabel Data Peluang Udemey

Item	Subtotal Penilaian	Bobot	Rating	Skor
Ekspansi ke pasar internasional	4	0,0701754386	2	0,1403508772
Kolaborasi dengan desainer terkenal	4	0,0701754386	2	0,1403508772
Pengembangan aplikasi berbasis <i>website</i>	4	0,0701754386	2	0,1403508772
Pengembangan fitur baru berbasis tren	5	0,08771929825	3	0,2631578947
Kemitraan dengan lembaga pendidikan	5	0,08771929825	3	0,2631578947
Total	22	0,3859649123	12	0,9473684211

Berdasarkan tabel analisis SWOT data peluang Udemey, skor tertinggi pada tabel peluang Udemey terdapat pada item pengembangan fitur baru berbasis tren dan kemitraan dengan lembaga pendidikan karena Udemey dapat melihat peluang dengan melihat tren zaman sekarang dan perubahan teknologi yang semakin maju dengan mengembangkan fitur-fitur yang membuat banyak orang ingin menggunakannya. Udemey merupakan platfom yang memberikan edukasi maka memberikan peluang untuk melakukan kemitraan dengan lembaga pendidikan. Skor terendah pada tabel peluang aplikasi Udemey terdapat pada ekspansi ke pasar internasional, kolaborasi dengan desainer terkenal, dan pengembangan aplikasi berbasis *website* hal ini karena memang dari awal sudah dilakukan oleh Udemey dan bukan sebuah peluang baru bagi Udemey.

Tabel 4.8
Tabel Data Ancaman Udemey

Item	Subtotal Penilaian	Bobot	Rating	Skor
Kompetisi dengan aplikasi sejenis	4	0,0701754386	2	0,1403508772
Perubahan tren desain yang cepat	4	0,0701754386	2	0,1403508772
Penggunaan AI dalam desain	4	0,0701754386	2	0,1403508772
Keamanan data dan privasi pengguna	5	0,08771929825	3	0,2631578947
Perubahan kebijakan platform dan regulasi	5	0,08771929825	3	0,2631578947

Total	22	0,3859649123	12	0,9473684211
-------	----	--------------	----	--------------

Berdasarkan tabel analisis SWOT data ancaman Udemy, skor tertinggi pada tabel ancaman Udemy terdapat pada keamanan data dan privasi pengguna serta perubahan kebijakan platform dan regulasi karena pada saat ini banyak sekali platform yang mencuri keamanan data dan tidak menjaga privasi pengguna. Selain itu juga banyak orang yang melakukan peretasan pada sistem dan tidak menutup kemungkinan Udemy juga beresiko mengalaminya jika tidak ditinjau dengan baik dari sisi keamanan. Maka Udemy perlu memastikan keamanan setiap saat dan melakukan peninjauan keamanan secara berkala. Selain itu, yang membuat perubahan kebijakan platform dan regulasi mendapat poin tinggi dikarenakan sering ada perubahan kebijakan dalam Udemy ketika ada masalah yang terjadi. Skor terendah pada tabel ancaman aplikasi Udemy terdapat pada kompetisi dengan aplikasi sejenis, perubahan tren desain yang cepat, dan penggunaan AI dalam desain. Hal ini dikarenakan Udemy tidak mendapatkan ancaman atau terhambat dalam poin-poin ini, sehingga membuat poin-poin ini mendapatkan skor terendah pada data ancaman Udemy

Berdasarkan data yang diperoleh diatas, dapat dilakukan perhitungan antara kelebihan dan kekurangan, serta peluang dan ancaman dari Udemy, maka dapat didapatkan titik koordinat yang berupa (1.5, 0.2), dimana angka tersebut berada di kuadran positif yang mendukung strategi *growth* sama seperti Belajar Kanvas. Selanjutnya adalah analisis SWOT dari *Skillshare* yang menawarkan layanan yang sama dengan Udemy. Berikut adalah hasil analisis dari *Skillshare*.

Tabel 4.9
Tabel Data Kekuatan Skillshare

Item	Subtotal Penilaian	Bobot	Rating	Skor
Pembelajaran yang komprehensif	8	0,1333333333	4	0,5333333333
<i>Leaderboard</i> dan semangat pengguna	7	0,1166666667	4	0,4666666667
Fitur Kuis untuk evaluasi pengguna	7	0,1166666667	4	0,4666666667
Komunikasi kreatif yang aktif	6	0,1	4	0,4
Fitur <i>blog</i> untuk informasi dan tren desain	6	0,1	4	0,4
Total	34	0,5666666667	20	2,2666666667

Berdasarkan tabel analisis SWOT data kekuatan Skillshare, skor tertinggi pada tabel kekuatan Skillshare terdapat pada item pembelajaran yang komprehensif karena Skillshare menyediakan pembelajaran yang komprehensif dan telah tersusun dengan baik pada situs web dan aplikasinya, hal ini dapat mengajarkan keterampilan dasar pada bidang yang dibahas. Pada tabel analisis SWOT data kekuatan Skillshare, item dengan poin terendah adalah komunikasi kreatif yang aktif dan fitur *blog* untuk informasi dan tren desain, hal ini dikarenakan kurangnya komunikasi kreatif yang aktif dan fitur *blog* di dalam aplikasi atau situs web Skillshare untuk informasi, karena Skillshare ingin lebih fokus menyediakan kelas *online* yang berkualitas dan menghindari pengeluaran biaya yang cukup besar pada hal lain yang dirasa tidak sesuai dengan fokus awal dari Skillshare. Skillshare memang sedang mengembangkan fitur *blog* untuk informasi dan tren desain oleh karena itu Skillshare masih tidak terlalu mementingkan fitur ini karena masih dalam pengembangan.

Tabel 4.10
Tabel Data Kelemahan Skillshare

Item	Subtotal Penilaian	Bobot	Rating	Skor
Pembelajaran aplikasi yang terbatas	4	0,0666666667	2	0,1333333333
Navigasi yang sulit bagi pengguna	5	0,0833333333	3	0,25
Keterbatasan dalam bahasa yang digunakan	5	0,0833333333	3	0,25
Tingkat putus layanan yang tinggi	5	0,0833333333	3	0,25
Keterbatasan sumber daya promosi	7	0,1166666667	4	0,4666666667
Total	26	0,4333333333	15	1,35

Berdasarkan tabel analisis SWOT data kelemahan Skillshare, skor tertinggi pada tabel kelemahan Skillshare terdapat pada item tingkat putus layanan yang tinggi pada aplikasi dan situs web Skillshare, hal ini karena banyak pengguna yang memiliki motivasi yang rendah dan tidak tertarik pada layanan kelas *online* dan biaya yang cukup tinggi untuk melanjutkan layanan Skillshare. Pada tabel analisis SWOT data kelemahan Skillshare, item dengan poin terendah

adalah pembelajaran aplikasi yang terbatas karena Skillshare hanya fokus pada penyediaan kelas *online* dan fokus pada kinerja yang diberikan pada kelas-kelas yang sudah ada.

Tabel 4.11
Tabel Data Peluang Skillshare

Item	Subtotal Penilaian	Bobot	Rating	Skor
Ekspansi ke pasar internasional	7	0,109375	4	0,4375
Kolaborasi dengan desainer terkenal	7	0,109375	4	0,4375
Pengembangan aplikasi berbasis <i>website</i>	8	0,125	4	0,5
Pengembangan fitur baru berbasis tren	6	0,09375	4	0,375
Kemitraan dengan lembaga pendidikan	8	0,125	4	0,5
Total	36	0,5625	20	2,25

Berdasarkan tabel analisis SWOT data peluang Skillshare, skor tertinggi pada tabel peluang Skillshare terdapat pada item pengembangan aplikasi berbasis *website* dan kemitraan dengan lembaga pendidikan, hal ini karena pada saat ini banyak pengguna yang tidak ingin ribet dan melakukan pembelajaran melalui *website*. Selain itu, SkillShare mendapat peluang juga dari kemitraan lembaga pendidikan agar dapat membuat para siswa dapat menggunakan SkillShare dan pengajar juga dapat mengunggah materi mereka ke dalam SkillShare. Pada tabel analisis SWOT data peluang Skillshare, item dengan poin terendah adalah pengembangan fitur baru berbasis tren karena SkillShare melakukan *update* dan terus berinovasi akan tetapi SkillShare tidak terlalu serius dalam mengembangkan fitur mengikuti tren karena beranggapan bahwa tren akan terus berganti dari waktu ke waktu.

Tabel 4.12
Tabel Data Ancaman Skillshare

Item	Subtotal Penilaian	Bobot	Rating	Skor
Kompetisi dengan aplikasi sejenis	5	0,078125	3	0,234375
Perubahan tren desain yang cepat	6	0,09375	4	0,375
Penggunaan AI dalam desain	5	0,078125	3	0,234375
Keamanan data dan privasi pengguna	6	0,09375	4	0,375
Perubahan kebijakan platform dan regulasi	6	0,09375	4	0,375
Total	28	0,4375	18	1,59375

Berdasarkan tabel analisis SWOT data ancaman Skillshare, skor tertinggi pada tabel ancaman Skillshare terdapat pada item perubahan tren desain yang cepat, keamanan data dan privasi pengguna, dan perubahan kebijakan platform dan regulasi karena perubahan tren desain yang cepat dapat membuat kelas pada SkillShare menjadi tidak terpakai dan kebutuhan minat dari pengguna juga berkurang jika tren sudah berlalu. Keamanan data dan privasi pengguna merupakan hal yang paling penting bagi pengguna aplikasi *online* dan beresiko terkena *hack* dan *phising*. Perubahan kebijakan platform dan regulasi dapat mempengaruhi pengoperasian SkillShare karena dapat menjadi sebuah ancaman bagi SkillShare. Pada tabel analisis SWOT data ancaman Skillshare, item dengan poin terendah adalah pada poin kompetisi dengan aplikasi sejenis dan penggunaan AI dalam desain karena meski SkillShare memiliki banyak sekali kompetitor, SkillShare dapat terus berinovasi agar dapat bersaing. Penggunaan AI dalam desain juga dapat mengancam kreativitas pengguna sehingga membatasi kreativitas, oleh karena itu SkillShare menyeimbangkan penggunaan AI dalam desain dan penggunaan AI juga memerlukan kreatifitas dari pengguna, sehingga poin ini tidak begitu berpengaruh terhadap aplikasi dan situs web.

Dengan melakukan perhitungan terhadap faktor-faktor dengan cara yang serupa, maka didapatkan titik koordinat yang berupa (0,9, 0,65), yang mana angka tersebut juga berada di kuadran positif yang mendukung strategi *growth* untuk aplikasi Skillshare. Selanjutnya adalah analisis SWOT dari Sekolah Desain yang menawarkan kursus dengan lebih spesifik pada industri kreatif seperti Belajar Kanvas dan beroperasi di Indonesia. Berikut adalah hasil analisis dari Sekolah Desain.

Tabel 4.13

Analisis SWOT dalam Menentukan Strategi Pengembangan Startup Aplikasi Belajar Kanvas, Aiken *et al.*

Tabel Data Kekuatan Sekolah Desain

Item	Subtotal Penilaian	Bobot	Rating	Skor
Pembelajaran yang komprehensif	7	0,109375	4	0,4375
Leaderboard dan semangat pengguna	8	0,125	4	0,5
Fitur Kuis untuk evaluasi pengguna	6	0,09375	4	0,375
Komunikasi kreatif yang aktif	8	0,125	4	0,5
Fitur <i>blog</i> untuk informasi dan tren desain	7	0,109375	4	0,4375
Total	36	0,5625	20	2,25

Berdasarkan tabel analisis SWOT data kekuatan SekolahDesain, skor tertinggi pada tabel kekuatan SekolahDesain terdapat pada item Leaderboard dan semangat pengguna karena memiliki *leaderboard* yang dapat menampilkan peringkat pengguna berdasarkan pencapaian mereka, fitur ini dapat membantu pengguna untuk tetap bersemangat dan tidak mudah menyerah. Komunikasi kreatif yang aktif karena sekolah desain memiliki *forum* dan komunitas yang dapat digunakan pengguna untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman mereka. Pada tabel analisis SWOT data kekuatan SekolahDesain, item dengan poin terendah adalah fitur kuis untuk evaluasi pengguna karena kurangnya fitur pendukung kuis seperti fitur randomisasi pertanyaan, *timer*, dan analisis hasil kuis.

Tabel 4.14
Tabel Data Kelemahan Sekolah Desain

Item	Subtotal Penilaian	Bobot	Rating	Skor
Pembelajaran aplikasi yang terbatas	5	0,078125	3	0,234375
Navigasi yang sulit bagi pengguna	5	0,078125	3	0,234375
Keterbatasan dalam bahasa yang digunakan	6	0,09375	4	0,375
Tingkat putus layanan yang tinggi	6	0,09375	4	0,375
Keterbatasan sumber daya promosi	6	0,09375	4	0,375
Total	28	0,4375	18	1,59375

Berdasarkan tabel analisis SWOT data kelemahan SekolahDesain, skor tertinggi pada tabel kelemahan SekolahDesain terdapat pada keterbatasan dalam bahasa yang digunakan, tingkat putus layanan yang tinggi, dan keterbatasan sumber daya promosi karena aplikasi SekolahDesain saat ini hanya tersedia dalam bahasa Indonesia. Hal ini tentu akan membatasi jangkauan pengguna aplikasi tersebut. Tingkat putus layanan yang tinggi tentu akan menyebabkan ketidakpuasan pengguna. Keterbatasan sumber daya promosi akan membatasi kemampuan SekolahDesain untuk memperkenalkan aplikasi tersebut kepada masyarakat luas. Pada tabel analisis SWOT data kelemahan SekolahDesain, item dengan poin terendah adalah pembelajaran aplikasi yang terbatas dan navigasi yang sulit bagi pengguna karena ini merupakan kelemahan yang relatif umum ditemukan pada aplikasi-aplikasi edukasi.

Tabel 4.15
Tabel Data Peluang Sekolah Desain

Item	Subtotal Penilaian	Bobot	Rating	Skor
Ekspansi ke pasar internasional	5	0,07692307692	3	0,2307692308
Kolaborasi dengan desainer terkenal	6	0,09230769231	4	0,3692307692
Pengembangan aplikasi berbasis <i>website</i>	7	0,1076923077	4	0,4307692308
Pengembangan fitur baru berbasis tren	7	0,1076923077	4	0,4307692308
Kemitraan dengan lembaga pendidikan	8	0,1230769231	4	0,4923076923
Total	33	0,5076923077	19	1,953846154

Berdasarkan tabel analisis SWOT data peluang SekolahDesain, skor tertinggi pada tabel peluang SekolahDesain terdapat pada item kemitraan dengan lembaga pendidikan karena kebutuhan akan pendidikan desain yang berkualitas semakin meningkat dan tentunya ini sangat menguntungkan bagi aplikasi SekolahDesain. Pada tabel analisis SWOT data

peluang SekolahDesain, item dengan poin terendah adalah ekspansi ke pasar internasional karena tantangan bahasa yang harus dihadapi. Hal ini menjadi tantangan bagi SekolahDesain karena SekolahDesain saat ini hanya tersedia dalam bahasa Indonesia.

Tabel 4.16
Tabel Data Ancaman Sekolah Desain

Item	Subtotal Penilaian	Bobot	Rating	Skor
Kompetisi dengan aplikasi sejenis	7	0,1076923077	4	0,4307692308
Perubahan tren desain yang cepat	7	0,1076923077	4	0,4307692308
Penggunaan AI dalam desain	6	0,09230769231	4	0,3692307692
Keamanan data dan privasi pengguna	6	0,09230769231	4	0,3692307692
Perubahan kebijakan platform dan regulasi	6	0,09230769231	4	0,3692307692
Total	32	0,4923076923	20	1,969230769

Berdasarkan tabel analisis SWOT data ancaman SekolahDesain, skor tertinggi pada tabel ancaman SekolahDesain terdapat pada kompetisi dengan aplikasi sejenis dan perubahan tren desain yang cepat karena industri pendidikan desain saat ini semakin kompetitif, dengan banyak aplikasi sejenis yang menawarkan berbagai fitur dan layanan. SekolahDesain perlu terus berinovasi dan meningkatkan kualitasnya untuk dapat bersaing dengan aplikasi sejenis dan tren desain selalu berubah sehingga SekolahDesain perlu memastikan bahwa kurikulumnya sesuai dengan tren terkini. Pada tabel analisis SWOT data ancaman SekolahDesain, item dengan poin terendah adalah pada poin penggunaan AI dalam desain, keamanan data dan privasi pengguna, dan perubahan kebijakan platform dan regulasi karena penggunaan AI dalam desain menimbulkan ancaman potensial, namun belum sepenuhnya nyata karena kreativitas manusia masih sulit digantikan sepenuhnya oleh AI. Keamanan data dan privasi pengguna menjadi perhatian, tetapi dapat diatasi dengan menerapkan standar keamanan tinggi. Perubahan kebijakan platform dan regulasi dapat memengaruhi bisnis SekolahDesain, namun dapat diatasi dengan pemantauan terus-menerus terhadap perkembangan kebijakan.

Setelah melakukan perhitungan terhadap data diatas untuk mengetahui posisi koordinat aplikasi 3, angka yang didapati berupa (0.65, -0.01), dimana faktor eksternal untuk aplikasi 3 berada di daerah negatif, yang meletakkan aplikasi 3 pada kuadran untuk menetapkan strategi diversifikasi. Setelah melakukan analisis kompetitor yang menawarkan produk sejenis yaitu kursus online, peneliti menemukan bahwa Belajar Kanvas memiliki peluang untuk berkompetisi yang ditandai dengan keunggulan dari skor hasil analisis SWOT. Belajar Kanvas memiliki skor SWOT yang lebih unggul dibandingkan kompetitornya di Indonesia yaitu Sekolah Desain, meski memiliki metode bisnis yang berbeda, hal ini dapat memberikan gambaran bahwa Belajar Kanvas dapat berkembang jika bisa menentukan strategi yang benar, kuadran 1 yang dimiliki oleh Belajar Kanvas menandakan bahwa Belajar Kanvas dapat meraih peluang yang besar jika dapat menggunakan kekuatan internal sebaik mungkin (Rakhmansyah, 2022). Sayangnya, jika dibandingkan dengan perusahaan luar seperti Udemy dan Skillshare, Belajar Kanvas belum bisa unggul dari kedua aplikasi ini, namun Belajar Kanvas berada pada kuadran yang sama yaitu kuadran pertama dalam diagram SWOT dan memiliki pembeda dari perusahaan luar ini. Dengan menambahkan pembeda berupa pengerucutan kursus yang berfokus pada industri kreatif dan menargetkan masyarakat Indonesia, khususnya tenaga kerja kreatif, hal ini jika dapat dikelola dengan baik oleh Belajar Kanvas dapat membawa Belajar Kanvas ke tempat atau posisi yang lebih unggul dibandingkan kompetitor jika bersaing di pasar Indonesia. Maka, berdasarkan hasil analisis SWOT diatas, sangat baik untuk Belajar Kanvas untuk berfokus terhadap ekspansi dan pengembangan, seperti dengan melakukan pengembangan fitur-fitur, riset terhadap pengguna untuk mengetahui masukan dan saran, serta menjangkau dan mempertahankan konsumen baru maupun lama. Berikut adalah strategi-strategi yang dapat dilakukan oleh Belajar Kanvas berdasarkan analisis pengujian terhadap kondisi perusahaan.

- a. Pengembangan produk baru seperti *bootcamp* atau kelas intensif. Pengembangan produk dapat dilakukan oleh Belajar Kanvas sebagai terobosan baru yang dapat ditawarkan aplikasi ke masyarakat Indonesia. Penentuan harga tentunya menjadi tantangan bagi Belajar Kanvas agar tidak memberatkan masyarakat dan dapat memberi keuntungan. Berdasarkan Badan Pusat Statistik, rata-rata penduduk Indonesia menghabiskan kurang lebih Rp1,26 juta setiap bulannya untuk memenuhi kebutuhan konsumsi rumah tangga (Dhini, 2022). Rata-rata upah minimum provinsi (UMP) di Indonesia mencapai Rp2,72 juta (Ahdia, 2022). Berdasarkan data tersebut, Belajar Kanvas disarankan untuk menentukan harga kelas intensif dibawah biaya konsumsi bulanan tersebut dan melakukan peninjauan ulang terhadap harga berlangganan sebelumnya yang bisa saja memberatkan masyarakat sehingga masyarakat kesulitan dalam mengakses informasi karena keterbatasan biaya. Berdasarkan informasi terkait upah minimum provinsi, Belajar Kanvas disarankan untuk tidak memberikan harga kelas intensif lebih mahal dari upah minimum provinsi tersebut

agar dapat menjangkau orang banyak. Pengembangan kelas intensif juga dapat meningkatkan semangat individu karena menuntut individu untuk belajar secara mandiri (Adica, 2022). Dengan membuat kelas intensif dalam bentuk modul, siswa kelas intensif mendapatkan akses pendidikan yang lebih terstruktur dan rinci sehingga mudah dipahami, disisi lain, biaya yang dikeluarkan lebih hemat karena biaya yang dikeluarkan hanya pada saat perancangan dan pembuatan materi serta pembaruan materi jika diperlukan, dibanding membuat kelas intensif melalui tatap muka atau *meeting* secara *online* yang memakan biaya yang lebih banyak. Menurut Sari dan Priatna (2020), dengan menerapkan pembelajaran *online* atau *e-learning*, siswa dapat mengakses materi dari mana saja dan kapan saja, Belajar Kanvas disarankan untuk membuat pembayaran dengan sistem bayar lepas, yang artinya siswa cukup membayar sekali untuk mengakses kelas selamanya. Hal ini akan membuat siswa lebih tertantang karena sudah membayar diawal, tentunya sangat disayangkan jika kelas tersebut tidak diselesaikan. Setelah siswa selesai, akan diberikan tes yang nantinya akan diberikan sertifikasi dari Belajar Kanvas jika hasil tes memenuhi persyaratan. Yang membedakan antara kelas intensif dan video pembelajaran yang ditawarkan oleh Belajar Kanvas adalah kelas intensif memberikan informasi yang lebih dalam dan memiliki alur karir yang sudah disusun secara sistematis, harapannya setelah siswa menyelesaikan semua modul, siswa memiliki pengetahuan yang dapat langsung digunakan di dunia kerja dalam profesi pekerjaan tertentu, dibandingkan video pembelajaran biasa yang hanya fokus pada aplikasi-aplikasi desain tertentu.

- b. Pengembangan fitur *online meeting* yang dapat membuat siswa berinteraksi dengan mentor. Pengembangan teknologi aplikasi lebih lanjut dapat dilakukan oleh Belajar Kanvas untuk mendukung pembelajaran *online* dan membuat kelas *online* yang dapat membantu siswa terhubung dengan mentor menjadi trobosan terbaru bagi Belajar Kanvas. Dengan terhubungnya siswa dan mentor, dapat meningkatkan interaksi dan semangat siswa. Siswa menjadi lebih semangat dan lebih dipermudah karena adanya pertemuan secara online bersama mentor untuk bertukar pendapat, berkonsultasi, atau sekadar menyampaikan keluhan. Belajar Kanvas dapat mengembangkan fitur *online meeting* di dalam aplikasi yang sudah include dengan kelas yang dibeli oleh siswa atau dapat ditawarkan dalam paket terpisah. Siswa yang awalnya harus meronggah kocek pada awal berlangganan aplikasi akan lebih semangat dalam belajar karena ada waktu untuk berkonsultasi dan bertukar pikiran bersama mentor. Hal yang perlu diperhatikan oleh Belajar Kanvas dalam strategi ini adalah biaya yang dirancang untuk pengembangan aplikasi dan bagaimana fitur berjalan, apakah berjalan semestinya atau tidak. Hal-hal ini tentunya dapat melibatkan siswa terkait untuk mendapatkan umpan balik dari siswa. Berdasarkan Kemdikbud (2020), sebanyak delapan juta mahasiswa dan tiga ratus ribu dosen menyatakan pembelajaran daring dinilai lebih baik dan bahkan sangat baik. Oleh karena itu Belajar Kanvas akan memberikan banyak inovasi-inovasi yang berdampak positif kepada para siswa sehingga siswa semakin ingin belajar dan meningkatkan kemampuan desain secara maksimal. Pengembangan kelas *online* ini juga akan membuat para siswa semakin mandiri untuk belajar sehingga siswa mendapatkan pendidikan yang lebih terstruktur. Menurut Ananda (2022) Pembelajaran *online* memiliki banyak dampak positif salah satunya adalah mendapatkan materi pembelajaran secara *online* seperti PowerPoint, modul, dan video sehingga para siswa dapat membuka kembali pembelajaran yang telah di berikan, seperti Belajar Kanvas yang juga dapat di akses kapan pun dan dimana pun. Berdasarkan pendapat tersebut, Belajar Kanvas dapat memberikan opsi tambahan jika siswa tidak dapat mengikuti *online meeting*, yaitu dengan menyediakan rekaman meeting yang sudah berlalu agar dapat dibuka ketika siswa memiliki waktu luang.
- c. Penambahan multibahasa dalam aplikasi. Era digital membuat setiap orang dapat mengakses berbagai macam informasi secara daring tanpa terbatas ruang dan waktu. seperti yang diimplementasikan oleh Belajar Kanvas, tidak hanya meningkatkan daya serap dan kemampuan belajar peserta didik, tetapi juga menghapus batasan ruang dan waktu, membentuk ekosistem kreatif, dan memberikan akses pembelajaran yang terjangkau bagi tenaga kerja kreatif dan pelaku bisnis mikro, kecil, dan menengah. UNESCO mengungkapkan bahwa 40% dari populasi di seluruh dunia tidak dapat mengakses pendidikan dalam bahasa ibu mereka (Ames, 2023). Oleh karena itu, salah satu dari enam seruan untuk bertindak selama pertemuan yang mengungkap angka-angka tersebut adalah menyediakan pendidikan multibahasa dengan inklusi dan relevansi bagi anak-anak dan remaja melalui media pembelajaran digital. Pendidikan multibahasa memberikan manfaat bagi kedua belah pihak, yaitu pelajar dan penyedia pembelajaran *online*, pelajar multibahasa mendapatkan aksesibilitas dengan belajar dalam bahasa ibu yang mereka ketahui dan pahami, sementara perusahaan dapat meningkatkan pendapatan dan membangun merek global (Ames, 2023). Untuk itu strategi penambahan fitur multibahasa pada Belajar Kanvas memungkinkan aplikasi ini dapat tumbuh lebih cepat.

Strategi-strategi yang telah disusun oleh penguji dapat menjadi pertimbangan bagi Belajar Kanvas untuk pengembangan aplikasi sebagai sebuah *startup* yang sedang merintis. Belajar Kanvas yang berada pada kuadran pertama hendaknya melakukan strategi-strategi *growth* yang memanfaatkan kekuatan internal dengan maksimal untuk mencapai peluang yang tinggi. Untuk merencanakan strategi yang efektif, Belajar Kanvas yang sudah mendapatkan analisis SWOT dapat mulai memilih *action plan* yang ingin dilakukan, beberapa hal yang dapat menjadi pertimbangan adalah menghindari rencana yang dapat mengeluarkan biaya yang berlebihan, memilih rencana dengan konsekuensi negatif terendah, dan memilih strategi yang fleksibel (Linovhr, 2023). Perencanaan strategis dapat membantu Belajar Kanvas dalam meningkatkan produktivitas perusahaan, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, dan menetapkan arah bisnis. Agar Belajar Kanvas dapat berkembang, arah dari bisnis harus ditentukan dan selalu tertuang dalam strategi yang ingin digunakan sebagai patokan yang harus dicapai. Dengan begitu, strategi-strategi yang telah disusun oleh penguji tidak hanya menjadi saran, tetapi dapat memberikan gambaran strategi-strategi yang dapat dilakukan oleh Belajar Kanvas untuk mengembangkan bisnis dan membantu Indonesia dalam meningkatkan kualitas tenaga desain di Indonesia.

5. KESIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa Belajar Kanvas berada pada posisi kuadran pertama dengan nilai (1.1, 0.15) yang menandakan bahwa Belajar Kanvas dapat mengambil strategi pertumbuhan atau *growth*. Penelitian ini menemukan bahwa koordinat titik X dan titik Y dari Belajar Kanvas setelah melakukan perhitungan dari kuesioner yang telah dibagikan kepada 32 karyawan internal Belajar Kanvas bernilai positif pada sumbu-X dan sumbu-Y. Penelitian ini memberikan kontribusi kepada Belajar Kanvas. Pertama, penelitian ini berkontribusi kepada Belajar Kanvas dalam memberikan informasi situasi perusahaan saat ini dan memberikan strategi-strategi yang dapat digunakan oleh Belajar Kanvas sesuai dengan kondisi perusahaan. Hal ini tentunya membantu Belajar Kanvas sebagai startup yang baru dibangun untuk mengembangkan bisnisnya di Indonesia. Mengetahui bagaimana kondisi perusahaan dan mendapatkan hasil SWOT dapat membantu Belajar Kanvas dalam membandingkan kondisi bisnis dengan kompetitor yang berada pada industri sejenis. Kedua, secara tidak langsung peneliti juga mengambil bagian dalam cita-cita dan tujuan yang ingin dicapai oleh Belajar Kanvas dalam bidang pendidikan dan ekonomi di Indonesia. Strategi-strategi yang telah disusun harapannya dapat membantu Belajar Kanvas dalam meningkatkan pengetahuan tenaga kerja kreatif di Indonesia dan tenaga kreatif dapat turut membantu banyak UMKM dalam memasarkan produk di media sosial melalui media pemasaran yang kreatif seperti desain grafis melalui jasa desain yang ditawarkan. Dengan meningkatnya kualitas tenaga kerja kreatif di Indonesia, dapat berkontribusi dalam perekonomian di Indonesia. Meningkatnya kualitas tenaga kerja kreatif juga memberikan nuansa baru bagi pemasaran produk di Indonesia menjadi lebih kreatif dan efisien. Ketiga, hasil penelitian ini juga dapat menjadi patokan bagi pelaku usaha dalam menentukan strategi dan membuat analisis SWOT secara mandiri di kemudian hari. Merencanakan strategi berdasarkan analisis SWOT dapat membantu perusahaan untuk menentukan strategi dengan *impact* setinggi mungkin dan biaya sehemat mungkin. Pemasaran produk secara *online* menggunakan teknologi dapat menjangkau lebih banyak *audiens* dengan biaya yang relatif murah, ditambah dengan pengetahuan dalam membuat desain yang menarik dan efektif, pemasaran menjadi lebih mudah dan menarik.

6. LIMITASI PENELITIAN

Terlepas dari kontribusinya, penelitian ini tidak terlepas dari keterbatasan. Temuan data dan hasil analisis SWOT yang telah dilakukan bersifat statis. Karena analisis bersifat statis, penelitian tidak dapat memberikan gambaran kondisi perusahaan di masa yang akan datang, analisis SWOT yang disajikan adalah analisis SWOT berdasarkan data yang diambil saat penelitian ini dibuat. Kedua, penelitian ini menggunakan metode pengumpulan sampel sederhana yang menguji karyawan internal berdasarkan karakteristik yang sesuai dengan penelitian, dengan menerapkan metode pengumpulan sampel lain, bisa saja menghasilkan hasil yang berbeda.

7. FUTURE RESEARCH

Peneliti selanjutnya dapat menggunakan penelitian ini sebagai pendukung dalam memahami proses pembuatan analisis SWOT dan strategi berdasarkan kondisi perusahaan. Analisis SWOT dapat memberikan gambaran dan membantu bisnis dalam menentukan strategi bisnis yang efektif. Penelitian di masa depan dapat melakukan analisis SWOT ulang karena analisis SWOT bersifat statis, peneliti dapat melakukan analisis kembali agar dapat memberikan gambaran aktual yang sesuai dengan waktu pengambilan data. Peneliti dapat menyesuaikan metode pengumpulan sampel lain untuk penelitian selanjutnya yang bisa saja memberikan hasil yang berbeda dengan penelitian ini.

Acknowledgment

Penelitian ini didukung oleh Institut Teknologi dan Bisnis Sabda Setia.

Conflict of interest

Para penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, M. M. (2021, November 30). *Desain Grafis untuk Memaksimalkan Konten di Media Sosial*. Kementerian Keuangan Republik Indonesia. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-pamekasan/baca-artikel/14449/Desain-Grafis-untuk-Memaksimalkan-Konten-di-Media-Sosial.html>
- Adica. (2022). Ciri-ciri Modul Pembelajaran. Silabus Web Id. <https://www.silabus.web.id/ciri-ciri-modul-pembelajaran/>
- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123-133. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika/article/view/1047>
- Ahdiat, A. (2022, November 9). Daftar Upah Minimum Provinsi Seluruh Indonesia Tahun 2022. Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/11/09/daftar-upah-minimum-provinsi-seluruh-indonesia-tahun-2022>
- Ali, M. M. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Penerapan Nya Dalam Penelitian. *JPIB: Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd*, 1(2), 1-5.
- Ames, S. (2023, Oktober 11). Pendidikan Multibahasa: Menjembatani Budaya dan Bahasa. *Rask*. <https://id.rask.ai/blog/multilingual-education>
- Amin, S. M. M., Budiarto, E. W. H., & Dewi, N. D. T. (2023). Bank Garansi pada Lembaga Keuangan Syariah dan Konvensional: Studi Pustaka (Library Research) dan Bibliometrik VOSviewer. https://www.researchgate.net/profile/Eka-Wahyu-Hestya-Budiarto/publication/375446193_Bank_Garansi_pada_Lembaga_Keuangan_Syariah_dan_Konvensional_Studi_Pustaka_Library_Research_dan_Bibliometrik_VOSviewer/links/654a3f4ab86a1d521bc22b42/Bank-Garansi-pada-Lembaga-Keuangan-Syariah-dan-Konvensional-Studi-Pustaka-Library-Research-dan-Bibliometrik-VOSviewer.pdf
- Ananda, D. O. (2022, Maret 8). *Berikut Dampak Positif Negatif Kuliah Daring bagi Mahasiswa*. Kompas.com. <https://buku.kompas.com/read/1052/berikut-dampak-positif-negatif-negatif-kuliah-daring-bagi-mahasiswa>
- Budiman, S., & Suparjo, S. (2021). Manajemen Strategik Pendidikan Islam. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 5(3), 515-523. <https://doi.org/10.36312/jisip.v5i3.2197>
- Deni, Ramdani. (2023). Analisis SWOT Sebagai Strategi Meningkatkan Daya Saing UMKM Hoki Souvenir. doi: 10.59603/cuan.v1i1.8
- Dhini, V. A. (2022, Juli 21). Berapa Rata-rata Pengeluaran Konsumsi Masyarakat Tiap Bulan. Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/06/21/berapa-rata-rata-pengeluaran-konsumsi-masyarakat-tiap-bulan>
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97. https://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084
- Gunawan, F. (2021). Efektivitas E-Learning dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Covid 19 Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV MIN 2 Palembang. *Jurnal Perspektif*, 14(1), 22-40. <https://perspektif.bdkpalembang.id/index.php/perspektif/article/view/34>
- Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1-9. <https://ejournal.yayasanpendidikanzurriyatulquran.id/index.php/ihsan/article/view/57/30>
- Kautsar, M., & Julaiha, S. (2023). Langkah-langkah Manajemen Strategik di Lembaga Pendidikan Islam. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(1), 24-28. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i1.203>
- Kemdikbud. (2020, Juni 27). Dirjen Dikti: 70 persen Mahasiswa dan Dosen Nilai Pembelajaran Daring Lebih Baik. Spada Indonesia. <https://spada.kemdikbud.go.id/berita/dirjen-dikti-70-persen-mahasiswa-dan-dosen-nilai-pembelajaran-daring-lebih-baik>
- Kemendikbud. (2022). Statistik Tenaga Kerja Pariwisata dan Ekonomi Kreatif 2018 – 2021. Jakarta : Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. <https://kemendikbud.go.id/statistik-pariwisata-dan-ekonomi-kreatif/statistik-tenaga-kerja-pariwisata-dan-ekonomi-kreatif-2018-2021-2>
- Kemendikbud. (2023). Siaran Pers: Menparekraf: Tenaga Kerja Sektor Ekonomi Kreatif Terbukti Lebih Cepat Pulih dari Pandemi Jakarta : Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. <https://kemendikbud.go.id/berita/menparekraf-tenaga-kerja-sektor-ekonomi-kreatif-terbukti-lebih-cepat-pulih-dari-pandemi>
- Kosasih, E. (2021). Pengembangan bahan ajar. Bumi Aksara.
- Linovhr. (2023). Perencanaan Strategis: Pengertian, Konsep, dan Manfaat untuk Binsis. <https://www.linovhr.com/perencanaan-strategis/>
- LP2M. (2022, September 12). Analisis Deskriptif-Definisi dan Tips Untuk Peneliti. <https://lp2m.uma.ac.id/2022/09/12/analisis-deskriptif-definisi-dan-tips-untuk-peneliti/>
- Muhamad, N. (2023, Oktober 13). Usaha Mikro Tetap Merajai UMKM, Berapa Jumlahnya. Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/10/13/usaha-mikro-tetap-merajai-umkm-berapa-jumlahnya>
- Müller, C., & Mildenerger, T. (2021). Facilitating flexible learning by replacing classroom time with an online learning environment: A systematic review of blended learning in higher education. *Educational Research Review*, 34, 100394. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1747938X21000178>

- disposition=inline%3B+filename%3DANALISIS_SWOT_UNTUK_MENENTUKAN_STRATEGI.pdf&Expires=1705655354&Signature=TKurPWSpnsCHiDPVUisV9Jy9xZFdOnafMfoRgLqb9lesae2wTVFACDvddOJogZOmX8NY6XdNs04aVpAkM98CoQijMBB87PVF9oDSTCfSy-ySyRmkF4jOvkyZeEdUREnS~cdtgrPFtUpr8V~IEN2qkdXyE6ltLFjMgQ47p8aezR95743-BUQ0VKmtan6jwIX~HPHRe7uRMI9MJ8VEaMqjzw-CbL27wupuSdg0AMwA3-9EQaczoZor9Uk1YToclFgN1QHP19CmVrVAAxrimcJbLwIz9xRqNQen~u9JLmrfz1y18GY4YpPITsNpoXjyaBLFZK9c-UbV0mBHJ67H79YFYw_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA
- Rahmalia, N. (2022, Juni 13). Perencanaan Strategis: Arti, Manfaat, Elemen, dan Prosesnya. Glints. <https://glints.com/id/lowongan/perencanaan-strategis-adalah/>
- Rakhmansyah, M., Wahyuningsih, T., Srenggini, A. D., & Gunawan, I. K. (2022). Small and medium enterprises (SMEs) with SWOT analysis method. *International Journal for Applied Information Management*, 2(3), 50-57.
- Ridayanti, P. W., & Marleni, K. D. (2024). Evaluasi Pembelajaran Berbasis e-learning Pada Mahasiswa di Sekolah tinggi ilmu kesehatan. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 24–30. <https://doi.org/10.37478/jpm.v5i1.3273>
- Salsabila, U. H., Sari, L. I., Lathif, K. H., Lestari, A. P., & Ayuning, A. (2020). Peran teknologi dalam pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 17(2), 188-198. <https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Al-Mutharahah/article/view/138/105>
- Sari, R. M. M., & Priatna, N. (2020). Model-Model Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0 (E-Learning, M-Learning, AR-Learning dan VR-Learning). *Biomatika: Jurnal ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan*, 6(1), 107-115. <https://www.ejournal.unsub.ac.id/index.php/FKIP/article/view/699/591>
- Selfi, G & Akmal, A. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis E-learning Masa Covid-19 pada Mahasiswa Tahun Masuk 2020 PPKn UNP. *Journal of Civic Education*, 4(3), 212–218. <http://jce.ppj.unp.ac.id/index.php/jce/article/view/543>
- Swarjana, I. K., & SKM, M. (2022). Populasi-sampel, teknik sampling & bias dalam penelitian. Penerbit Andi. [https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=87J3EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Swarjana,+I.+K.,+%26+SKM,+M.+\(2022\).+Populasi-sampel,+teknik+sampling+%26+bias+dalam+penelitian.+Penerbit+Andi.&ots=LODEx52HGx&sig=qtOdrVYF-XjWjqwZ3xguUq0pxqk](https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=87J3EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Swarjana,+I.+K.,+%26+SKM,+M.+(2022).+Populasi-sampel,+teknik+sampling+%26+bias+dalam+penelitian.+Penerbit+Andi.&ots=LODEx52HGx&sig=qtOdrVYF-XjWjqwZ3xguUq0pxqk)
- Wahyudi, A., Agustin, R. D., & Ambarawati, M. (2022). Pengembangan Media Aplikasi Geotri Pada Materi Geometri Berbasis Mobile Learning. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 3(2), 62-70.
- White, J., & Bottorff, C. (2022, Maret 25). *SWOT Analysis Explained*. Forbes Advisor. <https://www.forbes.com/advisor/business/what-is-swot-analysis/>
- Widiyono, A., & Millati, I. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Perspektif Merdeka Belajar di Era 4.0. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 2(1), 1-9. <https://doi.org/10.51454/jet.v2i1.63>
- Yudhana, A. S. L., & Kusuma, W. A. (2021). Kelebihan Dan Kekurangan Learning Management System (LMS) Menggunakan Pendekatan Literature Review, dan User Persona. *Jurnal Syntax Admiration*, 2(9), 1617-1628. <https://www.jurnalsyntaxadmiration.com/index.php/jurnal/article/view/303/489>