

**EVALUASI BISNIS STARTUP SUKA-GRAFIS MENGGUNAKAN  
PENDEKATAN DESIGN THINKING**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Manajemen  
Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial Universitas Bakrie**



**GALUH REFLIN  
1151001082**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN  
FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS BAKRIE  
JAKARTA TAHUN 2020**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri,  
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk  
telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Galuh Reflin

NIM : 1151001082

Tanda Tangan :

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Galuh Reflin', written in a cursive style.

Tanggal : 28 Agustus 2020

## HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

---

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Galuh Reflin

NIM : 1151001082

Program Studi : S1 Manajemen

Fakultas : Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial (FEIS)

Judul Skripsi : *EVALUASI BISNIS STARTUP SUKA-GRAFIS MENGGUNAKAN  
PENDEKATAN DESIGN THINKING*

**Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Manajemen pada Program Studi S1 Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial (FEIS), Universitas Bakrie**

### DEWAN PENGUJI

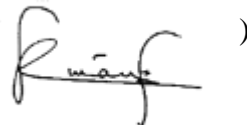
Pembimbing : Dr. Ir. Didit Herawan, MBA

(  )

Penguji I : M. Taufiq Amir, SE., MM., PhD

(  )

Penguji II : Dr. Dudi Rudianto, SE, M.Si

(  )

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 28 Agustus 2020

## UNGKAPAN TERIMAKASIH

Assalamualaikum Wr. Wb. Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi “Evaluasi Bisnis Startup Suka-Grafis Menggunakan Pendekatan Design Thinking”. Selama penyusunan skripsi ini banyak kesulitan dan hambatan yang dihadapi, namun berkat bantuan dari banyak pihak, kesulitan tersebut dapat diatasi.

Sebagai bentuk penghargaan, izinkan peneliti menuangkan dalam bentuk ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

- Bapak Dr. Ir. Didit Herawan, MBA sebagai Dosen Pembimbing untuk arahan, saran, dan kritik yang membangun.
- Bapak M. Taufiq Amir, SE., MM., PhD selaku dosen pembahas dan penguji yang memberikan masukan sehingga hasil tugas akhir menjadi lebih baik.
- Bapak Muhammad Rifaldi selaku Direktur Utama PT. Jiwa Gelora Juara yang telah memberikan izin dan arahan dalam proses penelitian ini.
- Kedua orang tua penulis, Bapak Ibnu Faisal (Alm) dan Ibu Retno Tego Wati serta nenek tercinta Ibu Endah Sumarni yang selalu memberikan dukungan doa, moril dan materil.
- Teman-teman terdekat: Diah Ambarwati, Aishah, Agnes Anastasya Putri, Zikrina Istighfarah Willy, Maryam Fadliyah yang terus menerus memotivasi dalam penelitian ini.
- Pihak-pihak lain yang terkait yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga apa yang telah diberikan dijadikan amal kebaikan yang bermanfaat, serta mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Jakarta, 28 Agustus 2020

Galuh Reflin

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai civitas akademik Universitas Bakrie, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Galuh Reflin

NIM : 1151001082

Program Studi : Manajemen

Fakultas : Ekonomi dan Ilmu Sosial

Jenis Tugas Akhir : Metode Kualitatif Deskriptif Dan Eksploratif

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada

Universitas Bakrie **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**“EVALUASI BISNIS STARTUP SUKA-GRAFIS MENGGUNAKAN PENDEKATAN DESIGN THINKING”**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Bakrie berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta untuk kepentingan akademis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 28 Agustus 2020

Yang menyatakan



( Galuh Reflin )

# EVALUASI BISNIS STARTUP SUKA-GRAFIS MENGUNAKAN PENDEKATAN DESIGN THINKING

Galuh Reflin

---

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membantu menyelesaikan permasalahan pengembangan bisnis (*scale up*) *startup* Suka-Grafis menggunakan pendekatan metode *design thinking* dari Stanford Design School (Stanford d.school). Permasalahan yang dihadapi adalah kegagalan dalam membangun aplikasi *marketplace* desain grafis, berdasarkan hasil tahap Monev awal Program Perusahaan Pemula Berbasis Teknologi (PPBT) 2019. Permasalahan tersebut dievaluasi kembali melalui 5 tahap: *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, dengan menggunakan narasumber dari tim Suka-Grafis, inkubator bisnis UBpreneur, *reviewer* PPBT 2019, dan tim PT. Jiwa Gelora Juara (JGJ). Hasil analisis menunjukkan bahwa permasalahan utama yang dihadapi, yakni ketidakmampuan dalam membangun tim Suka-Grafis dengan portofolio *talent* yang mencukupi. Solusi yang dipilih dan berjalan hingga saat ini adalah menempatkan Suka-Grafis sebagai *startup* penyedia jasa video untuk perusahaan (model bisnis B2B). *Prototype* yang dimulai dengan *website* selanjutnya dikembangkan dengan menambahkan promosi melalui Google Adwords. Hasil *test* yang telah dijalankan selama 6 bulan memberikan kesimpulan bahwa model usaha *business-to-business* (B2B) adalah yang paling sesuai untuk kondisi *Startup* Suka-Grafis saat ini. Selanjutnya disarankan agar penelitian ini dapat terus dilanjutkan dengan upaya menemukan cara tercepat dalam mewujudkan aplikasi *marketplace*.

Kata Kunci : evaluasi *startup*, metode *design thinking*, Suka-Grafis, model bisnis B2B, *marketplace* jasa grafis.

# EVALUATION OF SUKA-GRAFIS STARTUP WITH DESIGN THINKING METHODE

Galuh Reflin

---

## ABSTRACT

*This study aims to help solving the problem of bussines development (scale up) for Suka-Grafis startup using the Stanford Design School (Standford d.school) design thinking approach. The problem is the failure to build a graphic marketplace application, based on the result of First Monev of the Technology-Based Startup Company Program 2019 (PPBT). The problem was re-evaluated in 5 stage : emphatize, define, ideate, prototype, and test using sources from Suka-Grafis team, Ubpreneur Bussines Incubator, PPBT Reviewer 2019 and team of PT. Jiwa Gelora Juara (JGJ). The analysis result show that the main problem is the inability to build a Suka-Grafis team with a sufficient talent portfolio. The sollution has been choosen and running until now is placing Suka-Grafis as a startup that providing video service for companies (B2B bussines model). The prototype was starting with the website is the further developed by adding the promotions through Google Adwords. The test result have been run for 6 months and have concluded that bussines-to-bussines (B2B) bussines model is the most suitable for the current condition of Suka-Grafis Startup. Furthermore, it is suggested to this research be continued with efforts to find the fastest way in realizing a marketplace application.*

*Keywords : startup evaluation, design thinking methode, Suka-Grafis, B2B bussines model, graphic design marketplace.*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>iii</b>
<b>UNGKAPAN TERIMAKASIH.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR SERAPAN KATA ASING .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	5
1.3 Ruang Lingkup Penelitian .....	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
2.1 Metode <i>Design Thinking</i> Lima Tahap dari Stanford d.school.....	9
2.2 Tahapan Metode Design Thinking .....	10
2.3 Eksplorasi Permasalahan melalui <i>Empathy Map</i> .....	14
2.4 Kajian Penelitian Terdahulu .....	16
2.5 Profil Ringkas <i>Startup</i> Suka-Grafis .....	19
<b>BAB 3 METODE PENELITIAN .....</b>	<b>24</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	24
3.2 Metode Pengumpulan Data .....	24
3.3 Sumber Data .....	24
3.4 Tahapan Penelitian .....	25
<b>BAB 4 ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>29</b>
4.1 Analisis 5 Tahap Design Thinking .....	29



<b>BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>35</b>
5.1 Kesimpulan .....	35
5.2 Saran.....	366
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>377</b>

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1.1a Fenomena Startup Centaur di Indonesia.....	2
Gambar 1.1b Peringkat Populasi Pertumbuhan Startup Dunia.....	3
Gambar 2.1 Design Thinking Model Stanford d.school.....	9
Gambar 2.3 Empathy Map.....	14
Gambar 3.4 Tahapan Penelitian startup Suka-Grafis.....	25
Gambar 4.1 Emphaty Map Narasumber.....	29
Gambar Lampiran 5. Logo Suka-Grafis.....	46
Gambar Lampiran 6a. Emphaty Map Inventor.....	48
Gambar Lampiran 6b Emphaty Map CEO Suka-Grafis.....	49
Gambar Lampiran 6c Emphaty Map Tim Development/IT.....	50
Gambar Lampiran 6d. Emphaty Map Inkubator Bisnis Bakrie.....	50

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Peringkat Pengguna Internet 2013-2018.....	3
Tabel 2.5.8 Pendapatan Suka-Grafis 2019.....	22
Tabel 2.5.9 Tinjauan SWOT Suka-Grafis dan PT. Jiwa Gelora Juara.....	23

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Bisnis Model Kanvas Suka-Grafis.....	40
Lampiran 2. Rencana Aksi 2019.....	44
Lampiran 3. Rab 2019.....	45
Lampiran 4. Hasil Monev Akhir.....	46
Lampiran 5. Spesifikasi Teknis Produk.....	47
Lampiran 6. Emphaty Map Semua Responden.....	49
Lampiran 7. Transkrip Hasil Wawancara.....	52
Lampiran 8. Proyeksi Keuangan Berdasarkan Solusi Dalam Tahap Ideate.....	63

## DAFTAR SERAPAN KATA ASING

**Freelance:** Freelance adalah seseorang yang bekerja tanpa adanya ikatan jangka panjang dengan klien atau orang yang memberikan pekerjaan tersebut. Kontrak kerja freelance biasanya hanya berisi proyek yang akan dikerjakan, biaya dan waktu pengerjaan (Mitsni, 2019).

**Freelancer:** Orang yang melakukan pekerjaan freelance (tenaga lepas) disebut dengan freelancer (pekerja lepas) (Mitsni, 2019).

**Internet:** Internet adalah singkatan dari kata interconnection networking yaitu seluruh jaringan komunikasi yang menggunakan media elektronik yang saling terhubung menggunakan standart sistem Global Transmission Control Protocol /Internet Protocol Suite (TCP/IP) sebagai protokol pertukaran paket (packet switching communication protocol) untuk melayani miliaran pengguna diseluruh dunia. Rangkaian jaringan terbesar disebut internet. Cara menghubungkan rangkaian dengan kaidah ini dinamakan interworking ('antar jaringan') menurut Sibero dalam (idcloudhost, 2019).

**Marketplace:** Marketplace adalah perantara antara penjual dan pembeli di dunia maya. Situs marketplace bertindak sebagai pihak ketiga dalam transaksi online dengan menyediakan tempat berjualan dan fasilitas pembayaran. Bisa dikatakan marketplace adalah deparment store online (Mubarok, 2018).

**Online:** Kata online berasal dari kata on dan line, on berarti hidup dan line artinya saluran. Online adalah istilah yang digunakan apabila seseorang sedang terhubung dengan internet atau dunia maya (Permata, 2019).

**Platform:** Platform adalah sebuah program yang digunakan untuk mengeksekusi rencana kerja, dimana platform difungsikan sebagai wadah utama atau dasar untuk menjalankan sistem (Divedigital, 2020).

**Startup:** Startup merupakan perusahaan yang dibentuk oleh manusia untuk membentuk sesuatu yang baru dengan kondisi yang ekstrem dan ketenangan menurut Ries dalam (Permata, 2019).