

**ANALISIS STRATEGI PEMASARAN PADA BISNIS  
WARUNG INTERNET (WARNET) HANS PRO GAMING 2 PALEMBANG**



**LAPORAN AKHIR**

**Dibuat Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Pendidikan  
Diploma III Pada Jurusan Administrasi Bisnis  
Program Studi Administrasi Bisnis  
Politeknik Negeri Sriwijaya**

**OLEH:**

**ADE RICKY PRATAMA**

**NPM 0619 3060 1494**

**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA**

**PALEMBANG**

**2022**

**ANALISIS STRATEGI PEMASARAN PADA BISNIS  
WARUNG INTERNET (WARNET) HANS PRO GAMING 2 PALEMBANG**



**LAPORAN AKHIR**

**OLEH:**

**ADE RICKY PRATAMA**

**NPM 0619 3060 1494**

**Menyetujui**

**Palembang, November 2022**

**Pembimbing II,**

**Jasmawi Bustan, S.E., M.Si  
NIP196012281990032001**

**Pembimbing I,**

**Yusnizal Firdaus, SE.,MM  
NIP 19631022198803101**

**Mengetahui**

**Ketua Jurusan  
Administrasi Bisnis**

**Dr. Heri Setiawan, S.E., M.AB  
NIP 19760222202121001**

**Koordinator Program Studi  
D-III Administrasi Bisnis**

**Fetty Maretha, S.E., MM  
NIP 198203242008012009**

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ade Ricky Pratama  
NPM : 061930601494  
Jurusan/Program Studi : Administrasi Bisnis/ D-III  
Administrasi Bisnis  
Mata Kuliah : Manajemen Pemasaran  
Judul Laporan Akhir : Analisis Strategi Pemasaran Pada Bisnis  
Warung Internet (WARNET) Hans Pro  
Gaming 2 Palembang

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Laporan yang saya buat dengan judul sebagaimana tersebar di atas beserta isinya merupakan hasil penelitian saya sendiri.
2. Laporan Akhir ini bukanlah plagiat/salinan Laporan Akhir milik orang lain.
3. Apabila Laporan Akhir saya plagiat/menyalin Laporan Akhir orang lain maka saya sanggup menerima sanksi berupa pembatalan Laporan Akhir beserta konsekuensinya.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk diketahui oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

Palembang, November 2022

Yang membuat pernyataan

  
Ade Ricky Pratama  
NPM 061930601494

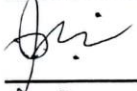




**LEMBAR PENGESAHAN**

**Nama** : Ade Ricky Pratama  
**NPM** : 061930601494  
**Jurusan/ Program Studi** : Administrasi Bisnis/ DIII Administrasi Bisnis  
**Mata Kuliah** : Manajemen Pemasaran  
**Judul Laporan Akhir** : Bisnis Warung Internet (Warnet) Hans Pro  
Gaming 2 Palembang

Telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Laporan Akhir  
Jurusan Administrasi Bisnis  
dan dinyatakan LULUS

Pada Hari :  
Tanggal : 09 November 2022

**TIM PENGUJI**

<u>No</u>	<u>Nama</u>	<u>Tanda Tangan</u>
1.	Dr. Heri Setiawan, S.E., M.AB NIP. 19760222202121001	
2.	Lisnini, S.E., M.Si NIP. 195904211989102001	
3.	Fetty Maretha, S.E., M.M NIP. 198203242008012009	
4.	Dr. Hadi Jauhari, S.E., M.Si NIP. 197301312001121002	
5.	Yulia Febrianti, S.EI., M.Si NIP. 198602262015042003	

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

**“Akan selalu ada jalan menuju sebuah kesuksesan bagi siapapun, selama orang tersebut mauberusaha dan bekerja keras untuk memaksimalkan kemampuan yang ia miliki.”**

**Ade Ricky Pratama**

**Kupersembahkan kepada:**

- **Kedua Orang Tua**
- **Saudara-Saudara ku**
- **Sahabat-Sahabat terbaikku**
- **Teman-Teman kelas 6ND 2019**
- **Almamater**

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kami haturkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua sehingga dapat membuat laporan akhir.

Laporan Akhir ini berjudul “Analisis Strategi Pemasaran Pada Bisnis Warung Internet (Warnet) Hans Pro Gaming 2 Palembang”. Laporan Akhir ini membahas Tentang bagaimana strategi pemasaran yang harus dilakukan pengusaha warung internet (Warnet) Hans Pro Gaming 2 Palembang untuk mempertahankan kelangsungan usahanya.

Saya menyadari Laporan akhir ini banyak terdapat kekurangan, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritik membangun dari para pembaca untuk menyempurnakan Laporan Akhir ini.

Akhir kata penulis ucapkan terima kasih ata bantuan dan dorongan dari berbagai pihak yang telah membantu dalam menyusun Laporan ini. Apabila ada kesalahan dalam penulisan penulis memohon maaf sebesar-besarnya.

Palembang, November 2022

Penulis

## UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam penulisan laporan akhir ini, saya banyak sekali mendapat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak yang telah membantu dalam membuat Laporan Akhir ini. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih tanpa adanya bimbingan, petunjuk, masukan serta bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu penulis ingin mengucapkan terima kasih terutama kepada kedua orang tua dan keluarga besar penulis yang selalu mendoakan serta memberikan dukungan dalam menyelesaikan Laporan Akhir ini, serta berterima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ing. Ahmad Taqwa, M.T., selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya
2. Bapak Heri Setiawan, S.E., M.AB., selaku Ketua Jurusan Administrasi Bisnis Politeknik Negeri Sriwijaya.
3. Ibu Dr. Marieska Lupikawaty, S.E.,M.M., selaku Sekretaris Jurusan Administrasi Bisnis Politeknik Negeri Sriwijaya.
4. Ibu Fetty Maretha, S.E., M.M., selaku Ketua Program Studi Administrasi Bisnis Politeknik Negeri Sriwijaya
5. Bapak Yusnizal Firdaus, S.E., M.M., selaku Pembimbing I yang telah membantu dan membimbing dalam penyelesaian Laporan Akhir ini.
6. Bapak Jusmawi Bustan, S.E, M.Si., selaku Pembimbing II yang telah membantu dan membimbing dalam penyelesaian Laporan Akhir ini.
7. Bapak/ibu Pengelola warnet Hans Pro Gaming 2 Palembang yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Laporan Akhir ini.
8. Karyawan warnet Hans Pro Gaming 2 Palembang yang telah membantu memberi informasi mengenai tempat usaha.
9. Bapak/ibu Dosen dan Staf Jurusan Administrasi Bisnis Politeknik Negeri Sriwijaya yang telah memberikan arahan dan juga saran dalam menyelesaikan Laporan Akhir ini.

10. Teman-Teman di kelas 6 ND Administrasi Bisnis yang selalu memberikan dukungan, semangat dan membantu penulis dalam menyelesaikan Laporan Akhir ini.
11. Semua pihak yang telah mendoakan saya, terima kasih atas semua bantuan kalian walaupun tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga segala bantuan, dukungan, doa dan perhatian yang telah di berikan kepada penulis menjadi amal baik dan mendapatkan imbalan dari Allah SWT.

Palembang, November 2022

Penulis



## ABSTRAK

Salah satu bisnis yang berkembang dibidang jasa yaitu warnet. Warung Internet yang biasa disingkat warnet adalah salah satu bentuk usaha yang dikelola oleh kelompok atau individu yang memberikan pelayanan dalam bentuk jasa internet oleh penggunanya. Biasanya pengguna dikenakan biaya per jam atau lebih, sesuai lama penggunaannya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan analisis SWOT sebagai strategi yang diterapkan di perusahaan jasa warnet Hans Pro Gaming 2. Penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif dan mencoba menganalisis kekuatan-kekuatan (*strengths*), kelemahan-kelemahan (*weaknesses*), peluang-peluang (*opportunities*) dan ancaman-ancaman (*threats*) yang dihadapi oleh warnet Hans Pro Gaming 2. Dengan diketahuinya hal-hal tersebut, maka akan dapat ditentukan strategi yang sebaiknya dilaksanakan dalam upaya meningkatkan pendapatan sehingga tidak terjadi penurunan. Berdasarkan hasil analisis pada penelitian ini, maka dapat diambil kesimpulan yaitu Bauran pemasaran 4P (*product, price, place, promotion*) yaitu (*promotion*) yang mempengaruhi penurunan pendapatan pada warnet Hans Pro Gaming 2. Kurangnya dalam memaksimalkan promosi kegiatan promosi yang dilakukan oleh warnet Hans Pro Gaming 2 belum dilakukan secara maksimal, dan Berdasarkan hasil penelitian analisis SWOT dan matriks SWOT diketahui bahwa titik koordinat terletak pada 0,3661 dan 0,0111 dimana menunjukkan bahwa posisi warnet Hans Pro Gaming 2 berada pada kuadran kuadran I (satu) yaitu kuadran agresif dimana kuadran ini merupakan situasi yang sangat menguntungkan, perusahaan tersebut memiliki peluang dan kekuatan sehingga dapat memanfaatkan peluang yang ada.

Kata kunci : *SWOT, Analisis, Warnet Hans Pro Gaming 2*

## ABSTRACT

One of the growing businesses in the service sector is internet cafes. Internet cafes, commonly abbreviated as internet cafes, are a form of business managed by groups or individuals that provide services in the form of internet services by their users. Usually users are charged per hour or more, according to the length of use. This research is descriptive qualitative in nature and attempts to analyze the strengths, weaknesses, opportunities and threats faced by Hans Pro Gaming 2 internet cafe. It will be possible to determine the strategy that should be implemented in an effort to increase revenue so that there is no decrease. Based on the results of the analysis in this study, it can be concluded that the 4P marketing mix (product, price, place, promotion) namely (promotion) affects the decrease in income at Hans Pro Gaming 2 internet cafe. Lack of maximizing promotional activities carried out by Hans internet cafe Pro Gaming 2 has not been carried out optimally, and based on the results of the SWOT analysis and SWOT matrix research it is known that the coordinate points are located at 0.3661 and 0.0111 which indicates that the position of the Hans Pro Gaming 2 internet cafe is in quadrant I (one), namely quadrant aggressive where this quadrant is a very profitable situation, the company has opportunities and strengths so that it can take advantage of existing opportunities.

*Keywords: SWOT, Analysis, Warnet Hans Pro Gaming 2*

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman:</b>
<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHANAN PENGUJI.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Pemilihan Judul.....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	4
1.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	4
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Tujuan Penelitian .....	5
1.4.1 Tujuan Penelitian .....	5
1.4.2 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Metodologi Penelitian .....	5
1.5.1 Ruang Lingkup Penelitian .....	6
1.5.2 Jenis dan Sumber Data .....	6
a. Jenis Data .....	6
b. Sumber Data.....	6
1.5.3 Metode Pengumpulan Data.....	7
1.5.4 Analisis Data .....	8

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

2.1	Pengertian Bisnis .....	11
2.2	Pengertian Pemasaran .....	12
2.3	Tujuan Pemasaran.....	13
2.4	Jenis-Jenis Strategi Pemasaran .....	15
2.5	Bauran Pemasaran .....	17
2.6	Analisis SWOT.....	19
2.6.1	Pengertian Analisis SWOT .....	19
2.6.2	Matriks SWOT .....	21
2.6.3	Tujuan Analisis SWOT.....	22
2.6.4	Manfaat Analisis SWOT.....	23

## **BAB III KEADAAN UMUM PERUSAHAAN**

3.1	Sejarah Singkat Warnet Hans Pro Gaming 2 .....	24
3.2	Visi, Misi Warnet Hans Pro Gaming 2 .....	25
3.2.1	Visi Warung Internet .....	25
3.2.2	Misi Warung Internet.....	25
3.2.3	Logo Warnet .....	25
3.3	Struktur Organisasi dan pemberian tugas .....	25
3.3.1	Struktur Organisasi Warnet Hans Pro Gaming 2 .....	25
3.3.2	Pemberian Tugas .....	26
3.4	Data-data yang ada di Warnet Hans Pro Gaming 2 .....	28

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1	Bauran Pemasaran 4 P .....	31
4.2	Faktor-Faktor Internal Warnet Hans Pro Gaming 2 .....	34
4.3	Faktor-Faktor Eksternal Warnet Hans Pro Gaming 2 .....	36
4.4	Perhitungan Bobot dan Rating Matriks.....	38
4.4.1	Matriks Internal <i>Strategic Factors Analysis Summary</i> (IFAS).....	38
4.4.2	Matriks Eksternal <i>Strategic Factors Analysis Summary</i> (EFAS) ...	39
4.5	Matriks SWOT .....	42

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1	Kesimpulan.....	46
5.2	Saran .....	47

**DAFTAR PUSTAKA.....**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

### Halaman:

Tabel 1 Data Pendapatan Hans Pro Gaming 2 .....	3
Tabel 1.1 Matriks SWOT.....	25
Tabel 1.2 Data Pendapatan Hans Pro Gaming 2 .....	31
Tabel 1.3 Daftar Harga Penggunaan Perjam.....	32
Tabel 1.4 Faktor Internal Kekuatan ( <i>Strength</i> ) .....	35
Tabel 1.5 Faktor Internal Kelemahan ( <i>Weakness</i> ) .....	36
Tabel 1.6 Faktor Eksternal Peluang ( <i>Oppurtunity</i> ) .....	37
Tabel 1.7 Faktor Eksternal Ancaman ( <i>Threats</i> ).....	38
Tabel 2.1 Matriks <i>Internal Strategic Factors Analysis Summary</i> (IFAS) .....	39
Tabel 2.2 Matriks <i>Eksternal Strategic Factors Analysis Summary</i> (EFAS).....	40
Tabel 2.3 Rumusan Kombinasi Strategi Matriks SWOT .....	42
Tabel 2.4 Matriks SWOT.....	43

## DAFTAR GAMBAR

### Halaman:

Gambar 1.1 Diagram Analisis SWOT .....	20
Gambar 1.2 Logo Warnet .....	29
Gambar 1.2.1 Potongan Harga .....	33
Gambar 1.3 Diagram <i>Cartesius</i> .....	41

