



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
- b. Pengutipan tidak mengulik kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

## **STRATEGI PENGEMBANGAN BISNIS *BOARD GAME* EDUKASI KEUANGAN BISNIS**

**WAHYU RAMDANI**



**PROGRAM STUDI BISNIS  
SEKOLAH BISNIS  
INSTITUT PERTANIAN BOGOR  
BOGOR  
2025**



**@Hak cipta milik IPB University**

**IPB University**

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah

b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar IPB University.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



## PERNYATAAN MENGENAI SKRIPSI DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Strategi Pengembangan Bisnis *Board Game* Edukasi Keuangan Bisnis” adalah karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir skripsi ini.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Institut Pertanian Bogor.

Bogor, Agustus 2025

Wahyu Ramdani  
NIM. K1401211135

- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah  
b. Pengutipan tidak mengulik kepentingan yang wajar IPB University.  
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



## ABSTRAK

WAHYU RAMDANI. Strategi Pengembangan Bisnis *Board Game* Edukasi Keuangan Bisnis. Dibimbing oleh ARIF IMAM SUROSO dan KHAIRIYAH KAMILAH.

UMKM memainkan peran vital dalam perekonomian Indonesia, namun masih banyak pelaku usaha yang memiliki kendala dalam manajemen bisnisnya karena kemampuan manajemen keuangan. *Board game* Catatan Cuan yang dikembangkan oleh startup Nexplus hadir sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman manajemen keuangan bisnis bagi pelaku UMKM. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor internal dan eksternal Nexplus, merumuskan strategi alternatif, serta menentukan strategi prioritas dalam pengembangan produk Catatan Cuan. Metode yang digunakan adalah analisis strategis tiga tahap (IFE, EFE, IE Matrix, dan QSPM). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Nexplus berada pada posisi *hold and maintain* dalam memanfaatkan kondisi lingkungan internal dan eksternal usaha sehingga direkomendasikan untuk membuat konten edukatif di media sosial mengenai manfaat *board game* edukatif dalam literasi keuangan dan pembelajaran aktif serta menjalin kerjasama dengan pemerintah untuk memperkuat branding *board game* Catatan Cuan sebagai media belajar keuangan bisnis.

Kata kunci: analisis strategis, *board game*, literasi keuangan, strategi pengembangan, UMKM.

## ABSTRACT

WAHYU RAMDANI. Business Development Strategy for a Business Financial Education Board Game. Supervised by ARIF IMAM SUROSO and KHAIRIYAH KAMILAH.

Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs) play a vital role in Indonesia's economy. However, many business actors still have problems in managing their business due to financial management capabilities. The Catatan Cuan board game, developed by the startup Nexplus, serves as an interactive learning tool to enhance financial management understanding among MSME players. This study aims to identify the internal and external factors of Nexplus, formulate alternative strategies, and determine strategic priorities for the development of Catatan Cuan. The method used is a three-stage strategic analysis (IFE, EFE, IE Matrix, and QSPM). The results indicate that Nexplus is positioned in a "hold and maintain" condition in responding to internal and external business environments. Therefore, it is recommended that Nexplus produce educational content on social media about the benefits of educational board games for financial literacy and active learning, as well as collaborate with government institutions to strengthen the branding of Catatan Cuan as a financial learning medium for businesses.

Keywords: *board game*, development strategy, financial literacy, MSMEs, strategic analysis.



**@Hak cipta milik IPB University**

**IPB University**

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah

b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar IPB University.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

© Hak Cipta milik IPB, tahun 2025  
Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

*Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan atau menyebutkan sumbernya. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik, atau tinjauan suatu masalah, dan pengutipan tersebut tidak merugikan kepentingan IPB.*

*Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apa pun tanpa izin IPB.*



## **STRATEGI PENGEMBANGAN BISNIS BOARD GAME EDUKASI KEUANGAN BISNIS**

**WAHYU RAMDANI**

Skripsi  
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana pada  
Program Studi Bisnis

**PROGRAM STUDI BISNIS  
SEKOLAH BISNIS  
INSTITUT PERTANIAN BOGOR  
BOGOR  
2025**

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah  
b. Pengutipan tidak mengulik kepentingan yang wajar IPB University.  
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah  
b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar IPB University.  
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

Tim Penguji pada Ujian Skripsi:

1. Anggi Mayangsari, S.Si., M.B.A.
2. Ir. Retnaningsih, M.Si.



Judul Skripsi : Strategi Pengembangan Bisnis *Board Game* Edukasi Keuangan Bisnis  
Nama : Wahyu Ramdani  
NIM : K1401211135

@Hak cipta milik IPB University

Disetujui oleh

Pembimbing 1:  
Prof. Dr. Ir. Arif Imam Suroso, M.Sc.



Pembimbing 2:  
Khairiyah Kamilah, S.E., M.Si.

Diketahui oleh

Ketua Program Studi:  
Dr. Siti Jahroh, B.Sc., M.Sc.  
NIP 197711262008122001



**IPB University**

Tanggal Ujian:  
25 Agustus

Tanggal Lulus:

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.  
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
- b. Pengutipan tidak mengulik kepentingan yang wajar IPB University.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

## PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah subhanaahu wa ta'ala atas segala karunia-Nya sehingga karya ilmiah ini berhasil diselesaikan. Penelitian ini dilaksanakan sejak Februari 2025 sampai bulan Agustus 2025 dengan judul “Strategi Pengembangan Bisnis Board Game Edukasi Keuangan Bisnis”.

Terima kasih penulis ucapan kepada para pembimbing, Prof. Dr. Ir. Arif Imam Suroso, M.Sc. dan ibu Khairiyah Kamilah, S.E, M.Si. yang telah membimbing dan banyak memberi saran. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pembimbing akademik, moderator seminar, dan pengaji luar komisi pembimbing. Di samping itu, penghargaan penulis sampaikan kepada Nexplus dan Mokhamad Fahmi Fauzi yang telah membantu selama pengumpulan data, kepada para responden serta Ferdian Satria Mulya yang telah bersedia menjadi narasumber. Ungkapan terima kasih juga disampaikan kepada ayah, ibu, serta seluruh keluarga yang telah memberikan dukungan, doa, dan kasih sayangnya.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan.

Bogor, Agustus 2025

*Wahyu Ramdani*



## DAFTAR TABEL

## DAFTAR GAMBAR

## DAFTAR LAMPIRAN

PENDAHULUAN	x
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Tujuan	4
1.4 Manfaat	5
1.5 Ruang Lingkup	5
II TINJAUAN PUSTAKA	x
2.1 Pengembangan Strategi Bisnis	1
2.2 Bauran Pemasaran	1
2.3 Kerangka Kerja Formulasi Strategi	1
2.4 Analisis Lingkungan Internal	1
2.5 Analisis Lingkungan Eksternal	1
2.6 Matriks Internal Eksternal (IE)	1
2.7 Analisis SWOT	1
2.8 Analisis QSPM	1
2.9 Literasi Keuangan	1
2.10 Kerangka Pemikiran	1
III METODE	x
3.1 Waktu dan Tempat	1
3.2 Jenis dan Sumber Data	1
3.3 Ukuran Sampel	1
3.4 Analisis Data	1
IV HASIL DAN PEMBAHASAN	x
4.1 Identifikasi Faktor Internal dan Eksternal Pengembang	1
4.2 Perumusan Strategi Alternatif Bisnis <i>Board Game</i> Catatan Cuan	1
4.3 Rekomendasi Strategi Prioritas	1
V SIMPULAN DAN SARAN	x
5.1 Simpulan	1
5.2 Saran	1
DAFTAR PUSTAKA	x
LAMPIRAN	x
RIWAYAT HIDUP	x



1	Jumlah UMKM di Indonesia	1
2	Jenis dan sumber data.	15
3	Matriks IFE	18
4	Matriks EFE	19
5	Matriks SWOT	21
6	Matriks QSPM	22
7	Kekuatan dan kelemahanan Nexplus	27
8	Peluang dan ancaman Nexplus	30
9	Hasil analisis matriks IFE	31
10	Hasil analisis matriks EFE	33
11	Distribusi konsumen berdasarkan usia	35
12	Hasil analisis matriks SWOT	42
13	Hasil analisis matriks QSPM	46

## DAFTAR GAMBAR

1	Genre <i>game</i> paling disukai di Indonesia	2
2	Kerangka kerja formulasi strategi	8
3	Kerangka Pemikiran	14
4	Matriks IE	20
5	Hasil analisis matriks IE Nexplus	34
6	Distribusi konsumen berdasarkan domisili	36
7	Distribusi konsumen berdasarkan pekerjaan	36
8	Disntibusi konsumen berdasarkan tujuan membeli	37
9	Distribusi konsumen berdasarkan saran perbaikan	38
10	Distribusi konsumen berdasarkan tempat membeli	39
11	Distribusi konsumen berdasarkan cara mengetahui produk	39
12	Distribusi konsumen berdasarkan program promosi	40

## DAFTAR LAMPIRAN

1	Kuesioner penelitian	55
2	Aspek penelitian	64
3	Aspek wawancara ahli pemasaran	65
4	Hasil analisis QSPM	67