

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Logo KursusDigital.id.....	2
Gambar 1.2 Model Bisnis KursusDigital.id Sebagai Platform <i>Two-Sided-Market</i>	3
Gambar 1.3 Beberapa Produk Kelas Belajar di Website KursusDigital.id.....	4
Gambar 1.4 Struktur Organisasi Perusahaan KursusDigital.Id.....	5
Gambar 1.5 Empat Tahap Perkembangan Platform.....	6
Gambar 1.6 Empat Rangkaian Kebutuhan Keterampilan di Masa Mendatang	7
Gambar 1.7 Kartu Prakerja Mendorong Pengenalan Pembelajaran Daring	8
Gambar 1.8 Penggunaan Platform Belajar Daring oleh Millennial dan Gen-Z.....	9
Gambar 1.9 Platform KursusDigital.id Mengalami Masalah <i>Cold Start</i>	10
Gambar 1.10 Grafik Penerimaan Pesanan KursusDigital.id Dari November 2021 hingga April 2023.....	11
Gambar 1.11 Harapan Kondisi Pertumbuhan Platform KursusDigital.id.....	11
Gambar 1.12 Gambaran Terlewatinya Fase Critical Mass Oleh Startup	12
Gambar 2.1 Empat Jenis Pemain Pada Platform Beserta Hubungannya	21
Gambar 2.2 Karakteristik Platform <i>Two-sided Market</i>	23
Gambar 2.3 Berbagai Macam Model <i>Two-sided Market</i>	24
Gambar 2.4 <i>Direct</i> dan <i>Indirect Network Effect</i> Pada Platform <i>Two-sided Market</i>	26
Gambar 2.5 Gambaran Terjadinya <i>Same-side Network Effect</i>	27
Gambar 2.6 Gambaran Terjadinya <i>Cross-side Network Effect</i>	27
Gambar 2.7 Gambaran Terjadinya <i>Indirect Network Effect</i>	28
Gambar 2.8 Grafik Pengguna Platform Amazon YouTube Uber Airbnb.....	30
Gambar 2.9 Tahapan <i>the Cold Start Problem</i>	31
Gambar 2.10 Gambaran <i>Critical Mass Problem</i>	33
Gambar 2.11 Terlewatinya Titik Kritis Peningkatan Eksponensial.....	33
Gambar 2.12 Empat Tahap <i>NfX Construction Guide</i>	34
Gambar 2.13 Contoh Tabel Jawaban Pertanyaan Awal.....	35
Gambar 2.14 Contoh Tabel Pemodelan <i>Direct Network Effect</i>	36
Gambar 2.15 Contoh Siklus <i>Network Effect</i>	37

Gambar 2.16 Contoh Hasil NfX-Box.....	38
Gambar 2.17 Strategy-Formulation Analytical Framework	39
Gambar 2.18 Contoh Hasil Analisis <i>EFE & IFE Matrix</i>	40
Gambar 2.19 Contoh Hasil Analisis <i>Competitive Profile Matrix</i>	41
Gambar 2.20 Contoh Pencocokan Pada Analisis <i>SWOT</i>	41
Gambar 2.21 Contoh Tabel <i>SWOT</i>	42
Gambar 2.22 Contoh Hasil Analisis <i>QSPM</i>	43
Gambar 2.23 Contoh <i>Network Effect Simulation Canvas</i>	44
Gambar 2.24 Templat <i>Network Properties and NFX Canvas</i>	45
Gambar 2.25 Contoh <i>Flywheel Virtuous Cycle</i>	46
Gambar 2.26 Diagram Kerangka Pemikiran.....	56
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	64
Gambar 3.2 Model <i>Two-sided Market</i> Pada KursusDigital.id.....	66
Gambar 3.3 Pengumpulan Data dan Sumber Data Pada Langkah Pertama <i>NfX Construction Guide</i>	69
Gambar 3.4 Pengumpulan Data dan Sumber Data Pada Langkah Kedua <i>NfX Construction Guide</i>	71
Gambar 3.5 Pengumpulan Data dan Sumber Data Pada Langkah Ketiga dan Keempat <i>NfX Construction Guide</i>	72
Gambar 3.6 Triangulasi Sumber untuk Uji Validitas.....	78
Gambar 3.7 Teknik Analisis Data Pada Penelitian	80
Gambar 3.8 Analisis Menggunakan Matriks <i>EFE</i>	81
Gambar 3.9 Analisis Menggunakan Matriks <i>IFE</i>	82
Gambar 3.10 Tabel <i>QSPM</i>	85
Gambar 3.11 Contoh Bentuk Desain Siklus <i>Network Effect by</i> <i>NfX Construction Guide</i>	87
Gambar 3.12 Templat <i>Network Effect Stimulation Canvas</i>	88
Gambar 3.13 Templat <i>Network Properties and NFX Canvas</i>	89
Gambar 3.14 Contoh <i>Strategic Flywheel</i>	90
Gambar 4.1 Bagan Jumlah Narasumber Masing-masing Kategori.....	91
Gambar 4.2 Halaman Tentang Kami KursusDigital.id.....	97

Gambar 4.3 Halaman Semua Kelas KursusDigital.id.....	97
Gambar 4.4 Halaman Pembelajaran KursusDigital.id	97
Gambar 4.5 Halaman Bootcamp KursusDigital.id	98
Gambar 4.6 Layanan Konsultasi KursusDigital.id Menggunakan Aplikasi Pesan	98
Gambar 4.7 Contoh Bonus Produk Digital KursusDigital.id.....	98
Gambar 4.8 Kelas Video dan Kelas Bootcamp Pada Beranda KursusDigital.id..	99
Gambar 4.9 Halaman Transaksi Pembelian Kelas KursusDigital.id	99
Gambar 4.10 Hubungan Empat Aspek Layanan Ekosistem Digital Pada Platform KursusDigital.id.....	111
Gambar 4.11 Bagan Posisi Persaingan Platform Belajar Vokasi Daring.....	113
Gambar 4.12 Peta Strategi Berdasarkan Biaya dan Dampak.....	120
Gambar 4.13 Bagan Nilai Yang Diturunkan oleh Alternatif Strategi.....	123
Gambar 4.14 Desain Siklus <i>Network Effect</i> Platform KursusDigital.id	126
Gambar 4.15 Ringkasan Desain Siklus <i>Network Effect</i> Platform KursusDigital.id.....	128
Gambar 4.16 Desain Siklus <i>Indirect Network Effect</i> Platform KursusDigital.id	130
Gambar 4.17 <i>Network Effect Stimulation Canvas</i> KursusDigital.id.....	132
Gambar 4.18 <i>Network Properties</i> and <i>NFX Canvas</i> KursusDigital.id	135
Gambar 4.19 <i>CNEF 1 – Same-side Network Effect</i>	137
Gambar 4.20 <i>CNEF 2 – Cross-side Network Effect</i>	137
Gambar 4.21 <i>CNEF 3 – Afiliasi</i>	138
Gambar 4.22 <i>CDF 1 – Skala Ekonomi</i>	138
Gambar 4.23 <i>CDF 2 – Brand</i>	138
Gambar 4.24 <i>CDF 3 – Penguncian Pengguna</i>	138
Gambar 4.25 <i>TDF 1 – Teknologi</i>	138
Gambar 4.26 <i>TDF 2 – Data</i>	138
Gambar 4.27 <i>Negative Flywheel – Persaingan Pengajar</i>	139
Gambar 4.28 <i>Negative Flywheel - Pembajakan</i>	139
Gambar 4.29 Hubungan Empat Aspek Layanan Ekosistem Digital Pasca Penelitian	142