**Analisis Potensi Pasar, Konsumen dan Kompetitor**

Target konsumen pada Klik-In Grapich yaitu seluruh masyarakat Indonesia, dari mulai para pasangan yang sedang merencanakan pernikahan, orang tua yang merencanakan khitanan untuk anaknya , dan konsumen dari berbagai rentan usia yang ingin merayakan ulang tahun atau memiliki acara khusus lainnya. Klik-In akan menyesuaikan desain dengan preferensi dan kebutuhan segmen konsumennya, seperti keinginan untuk tampil unik dan kreatif bagi anak muda serta kesan yang lebih formal bagi kalangan yang lebih tua.

Usaha segmen pasar yang dipilih dalam klik-In adalah masyarakat menengah ke atas. Jasa layanan Klik-In disesuaikan dengan target pasarnya, oleh karena itu kualitas desainnya sangat memuaskan. Segmen masyarakat menengah ke bawah pada usaha ini sudah cukup banyak terutama pada undangan cetak, sehingga pesaingnya lebih banyak dibandingkan dengan undangan digital yang segmen pasarnya rata-rata menengah ke atas. Usaha ini merupakan usaha yang berbeda dari usaha desain lainnya, karena usaha ini lebih berfokus ke desain undangan digital sehingga pesaing di usaha ini masih sedikit.

**Peralatan dan Bahan Baku**

1. Peralatan dan Bahan Baku Utama yang di gunakan, yaitu:

* Komputer atau Laptop, digunakan untuk membuat desain undangan dan mengirimkannya melalui email atau media sosial.
* Perangkat Lunak Desain Grafis, seperti Adobe Photoshop, Illustrator, Canva, atau perangkat lunak sejenisnya untuk membuat desain undangan.
* Koneksi Internet, untuk mengirim undangan melalui email atau membagikannya secara online.
* Template Undangan, bisa di dapat dari internet atau dibuat sendiri menggunakan perangkat lunak desain grafis.
* Gambar atau Ilustrasi, untuk menghiasi undangan dan membuatnya terlihat menarik.
* Kemampuan Desain Grafis, pengetahuan dasar tentang desain grafis.
* Email atau Media Sosial, untuk mengirim undangan digital yang sudah selesai dibuat.

1. Peralatan dan Bahan Baku Pendukung yang di gunakan, yaitu:

* Scanner, jika anda ingin memindai tanda tangan atau gambar untuk dimasukkan ke dalam undangan digital.
* Kamera, untuk mengambil foto yang ingin di masukkan ke dalam undangan.
* Font dan Warna, pilih font dan warna sesuai dengan tema undangan dan dapat dibaca dengan jelas.
* Sound Effect atau Musik, untuk undangan digital yang interaktif dapat menambahkan efek suara atau musik latar.
* Pensil dan Kertas, untuk membuat sketsa atau konsep desain sebelum mentransfernya ke komputer.
* Backup Data, untuk menyimpan salinan undangan digital di tempat yang aman.