



BAB IX

RINGKASAN EKSEKUTIF

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

A. Ringkasan Kegiatan Usaha

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Konsep bisnis

Restoran *Eat and Play* merupakan bisnis yang bergerak di bidang kuliner yang menyajikan menu makanan dan minuman dari perpaduan antara lokal dan barat.

Konsep bisnis restoran *Eat and Play* adalah menawarkan menu makanan dan minuman dengan cita rasa yang berkualitas dan memberikan *value of experience* di benak pelanggan lewat pelayanan yang diberikan. Restoran *Eat and Play* menyediakan fasilitas bermain untuk para konsumen yang datang ke restoran *Eat and Play*. Hal ini dibuat agar para konsumen yang datang dapat menikmati waktu kebersamaan bersama keluarga, kerabat, dan teman mereka.

2. Visi dan misi perusahaan

Visi dari restoran *Eat and Play* adalah ‘Menjadi restoran yang menyajikan makanan dan minuman yang berkualitas dengan pelayanan yang cepat dan bersahabat dalam rangka memenuhi selera dan kepuasan pelanggan’ dengan misi berupa:

1. Memberikan kepuasan terhadap pelanggan, pemilik, dan karyawan
2. Membina hubungan baik dengan pelanggan, pemasok, dan karyawan
3. Mengembangkan inovasi demi kelangsungan dan ketahanan perusahaan
4. Mengembangkan hubungan yang saling menguntungkan dengan para pemasok
5. Menyelenggarakan program-program kemanusiaan dan sosial dalam bentuk kegiatan filantropi

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

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 dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



3. Produk yang ditawarkan

- © Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
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 dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- Produk yang disajikan restoran *Eat and Play* adalah makanan dan minuman dari hasil inovasi cita rasa lokal dan barat berupa nasi, pasta, camilan seperti lumpia, kentang goreng, dan lain-lain, serta minuman sebagai pendamping. Restoran *Eat and Play* menawarkan harga yang kompetitif dengan kualitas dan cita rasa yang terbaik.

4. Persaingan dalam industri

Persaingan dalam industri kuliner sangat ketat, hal ini dikarenakan hambatan untuk masuk ke industri kuliner sangat kecil sehingga pesaing-pesaing mudah masuk ke dalam dunia industri kuliner. Pesaing dari restoran *Eat and Play* adalah EatBoss dan ADA *Dining*. Dari analisis *Competitive Profile Matrix*, restoran *Eat and Play* memperoleh skor sebesar 3,275, sedangkan untuk EatBoss memperoleh skor sebesar 3,24, dan ADA *Dining* memperoleh skor sebesar 2,875. Restoran *Eat and Play* memiliki kekuatan yang lebih unggul dibandingkan pesaing yaitu cita rasa makanan, pelayanan yang ramah, harga yang kompetitif, lokasi yang strategis, lapangan parkir yang luas, serta promosi yang menarik. Sedangkan kelemahan yang dimiliki oleh restoran *Eat and Play* adalah variasi menu yang masih sedikit, merek yang belum terkenal, dan loyalitas konsumen yang belum terbentuk.

5. Target dan ukuran pasar

Target pasar restoran *Eat and Play* adalah pria dan wanita dengan usia 17-50 tahun yang berasal dari kalangan menengah atas yang mengutamakan gaya hidup dan status sosial, serta berdomisili di JABODETABEK, khususnya Tangerang.



6. Strategi pemasaran

Ⓢ Pemasaran yang dilakukan oleh restoran *Eat and Play* antara lain:

Sosial Media

Di era globalisasi ini, sosial media tidak hanya dijadikan untuk menjalin komunikasi, tetapi digunakan juga sebagai media promosi untuk memasarkan suatu bisnis yang efektif dengan harga yang terjangkau. Sosial media mempunyai kelebihan tersendiri jika dibandingkan dengan sarana promosi lainnya karena sosial media dapat menjangkau setiap orang yang mengakses internet. Dengan begitu perusahaan dapat berkomunikasi langsung dengan para konsumennya dimanapun dan kapanpun. Sosial media yang akan digunakan oleh restoran *Eat and Play* adalah *Instagram* dan *Facebook*. Dua sosial media ini dipilih karena dapat mencakup pangsa pasar yang ditentukan oleh penulis. Selain itu, dua sosial media ini selalu mengalami peningkatan pengguna baru setiap bulannya.

Endorsement

Dalam melakukan promosi di sosial media, para pebisnis dapat melakukan promosi menggunakan jasa individu yang memiliki pengikut banyak, atau biasa dikenal dengan *influencer*. *Influencer* memberikan pengaruh kepada para *follower* mereka melalui komentar yang mereka keluarkan. Restoran *Eat and Play* menggunakan beberapa *influencer* yang sudah terkenal di kalangan masyarakat seperti AnakJajan, EatandTreats, JKTFoodBang, dan PlaceToGoJKT. Berikut adalah rate dari *influencer* yang disebutkan di atas:

Sponsor

Dalam memasarkan *brand* agar dikenal oleh masyarakat luas, restoran akan mensponsori acara-acara seperti seminar, *gathering*, *talk show*, acara kegiatan sosial, dan lain-lain agar para peserta yang datang ke acara tersebut mengetahui

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Ⓢ Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

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 dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



brand. Restoran *Eat and Play* akan mensponsori acara sebanyak 12 kali dalam 1 tahun dengan memberikan makanan dengan total harga Rp 2.500.000,-. Berikut adalah biaya yang dikeluarkan untuk sponsor:

Banner

Banner diperlukan dibagian depan tempat operasi dengan tujuan agar masyarakat yang melewati daerah restoran *Eat and Play* mengetahui adanya restoran *Eat and Play*. Berikut adalah biaya pembuatan banner restoran *Eat and Play*:

Diskon

Restoran *Eat and Play* memberikan diskon selama sebulan pada saat pembukaan restoran sebesar 20% dari total pembelian dengan ketentuan *regram* foto dari *Instagram* restoran *Eat and Play*, lalu tag lima orang teman dan tag restoran Anak Bawng, sertakan *hashtag* yang telah ditentukan.

7. Tim manajemen

Restoran *Eat and Play* memiliki struktur organisasi sederhana yang langsung membawahi lima divisi yaitu koki, asisten koki, pelayan, kasir, dan OB. Posisi tertinggi berada di tangan *manager*. Untuk posisi *manager* akan diisi oleh satu orang yaitu pemilik, dan untuk membantu jalannya operasi perusahaan pemilik akan membawahi 3 orang koki yang akan bertugas terhadap proses produksi makanan dan minuman, 3 orang asisten koki yang akan membantu koki menyiapkan bahan baku untuk produksi, 3 orang pelayan yang akan melayani segala kebutuhan pelanggan, 2 orang kasir yang akan melayani pembayaran setelah pelanggan selesai menyantap makanannya, dan 2 orang OB yang bertugas untuk menjaga kebersihan restoran *Eat*



and Play. Tugas dari manajer sendiri yaitu mengawasi kinerja karyawan dan bertanggung jawab terhadap keberlangsungan restoran *Eat and Play*.

8. Kelayakan keuangan

Setelah melakukan berbagai analisis kelayakan keuangan untuk menentukan apakah usaha restoran *Eat and Play* layak dijalankan. Analisis keuangan yang dilakukan adalah analisis *Break Even Point* (BEP), analisis *Net Present Value* (NPV), analisis *Internal Rate of Return* (IRR), dan analisis *Payback Period* (PP) dengan hasil bahwa penjualan restoran *Eat and Play* lebih besar dari titik BEP, nilai NPV di atas nol (0) yaitu Rp 621.956.821,18, tingkat IRR sebesar 38,93% lebih besar dibandingkan suku bunga investasi 11,83%, dan periode pengembalian (*payback period*) selama 2 tahun 2 bulan. Dari hasil analisis yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan usaha restoran *Eat and Play* layak untuk dijalankan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

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 dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.