



## RENCANA BISNIS PENDIRIAN USAHA RESTORAN

### “EAT AND PLAY”

Cindy Stephani

cndstephanie19@gmail.com

Leonardus Saiman, Drs., MSc.

Program Studi Administrasi Bisnis Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Jl. Yos Sudarso Kav. 87, Jakarta 14350

### ABSTRAK

Cindy Stephani / 78140408 / 2018 / Rencana Bisnis Pendirian Usaha Restoran “Eat and Play” di BSD City, Tangerang Selatan / Dosen Pembimbing: Leonardus Saiman, Drs., MSc.

Restoran *Eat and Play* adalah bisnis yang bergerak dalam bidang kuliner. Produk yang disajikan oleh restoran *Eat and Play* berupa makanan dan minuman seperti nasi, pasta, camilan, dan juga aneka minuman. Selain itu, restoran *Eat and Play* juga memberikan fasilitas tambahan yaitu berbagai macam permainan *board game*. Restoran *Eat and Play* memasarkan produknya dengan cara bekerja sama dengan *influencer*, menyebarkan brosur, memberikan sponsor, dan menggunakan brand ambassador. Restoran *Eat and Play* terletak di Ruko *Icon Business Park* blok M no. 18, Jalan Raya Cisauk, BSD City, Tangerang, Banten.

Restoran *Eat and Play* memiliki visi “Menjadi restoran yang menyajikan makanan dan minuman yang berkualitas dengan pelayanan yang cepat dan bersahabat dalam rangka memenuhi selera dan kepuasan pelanggan”. Misi dari restoran *Eat and Play*:

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

Pesaingan adalah hal yang wajar dalam suatu bisnis. Dalam hal ini, pesaing restoran *Eat and Play* tidak begitu tinggi karena daerah sekitar lokasi restoran berdiri, belum ada tempat yang serupa dengan restoran *Eat and Play*. Walaupun begitu, restoran *Eat and Play* akan memberikan sajian makanan dan minuman yang berkualitas dengan harga yang kompetitif agar dapat menggapai target pasar utama yang dituju.

Sumber daya manusia adalah hal yang sangat dibutuhkan untuk jalannya suatu bisnis. Restoran *Eat and Play* memiliki 5 bagian dalam bisnisnya yaitu juru masak, asisten juru masak, pelayan, kasir, dan *office boy* yang berjumlah 14 orang.

Investasi awal yang dibutuhkan restoran *Eat and Play* sebesar Rp 918.774.700 yang digunakan untuk membeli peralatan, perlengkapan, bahan baku, sewa ruko, kendaraan, dan cadangan kas. Investasi awal ini merupakan pinjaman dari orang tua.

Kelayakan suatu bisnis adalah hal yang perlu dipertimbangkan untuk menilai apakah bisnis tersebut layak atau tidak untuk diinvestasikan. Perhitungan proforma laba rugi selama 5 tahun yaitu dari tahun 2019 sampai dengan tahun 2023 menunjukkan angka yang positif dan selalu meningkat setiap

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengemukakan 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



tahunnya, begitupun dengan proforma arus kas dan neraca. Hasil analisa kelayakan usaha restoran *Eat and Play* membuktikan bahwa bisnis ini layak untuk dijalankan dilihat dari analisis *Break Even Point* yang menunjukkan bahwa penjualan yang dihasilkan lebih besar dari nilai BEP. Nilai NVP lebih besar dari nol yaitu sebesar Rp 621.956.821,18 dengan menggunakan tingkat suku bunga kredit sebesar 11,83%. Nilai IRR yang diperoleh adalah sebesar 38,93% lebih besar dari *Rate of Return* yang diharapkan yaitu sebesar 11,83%. Analisa *Payback Periode* yang menunjukkan pengembalian investasi ini selama 2 tahun 2 bulan.

### ABSTRACT

Cindy Sephani / 78140408 / 2018 / Business Plan - Establishment of Restaurant “Eat and Play” in BSD City, Tangerang / Mentor: Leonardus Saiman, Drs., MSc.

Eat and Play restaurant is a business that run in culinary industry. The product served by Eat and Play restaurant are food and beverages, which is rice, pasta, snack, and with various kind of drinks. Beside that, Eat and Play restaurant also provides many kind of board game as an additional facility. Eat and Play restaurant market their product by working together with influencer, distributing brochures, sponsoring, and using brand ambassador. Eat and Play restaurant is located in Ruko Icon Business Park block M/18, Jalan Raya Cisauk, BSD City Tangerang, Banten.

Eat and Play restaurant has a vision of “Becoming a restaurant which serve the best food and beverage, fast and friendly are as follow target in order to meet customer’s demand and satisfaction”.

Mission of Eat and Play restaurant:

1. Satisfaction to customer’s, owners, and employees
2. Maintaining good relationship with customer’s, suppliers, and employees
3. Developing innovation for the sake and sustainability of the company
4. Developing mutually beneficial relationship with suppliers
5. Organizing humanitarian and social programs in terms of philanthropic activities

Competition is a natural in business. In this case, competitor of restaurant Eat and Play are not many as there is no similar restaurant like Eat and Play in the surrounding area. In spite of having no similar competitor, Eat and Play restaurant will continue to serve the customer with its best price in order to reach the target market.

Human resources are undoubtedly essential in setting up a business. Eat and Play restaurant has 5 main employee and they are chef, assistant chef, waiters, cashier, and office boy. The total employee inclusive those main employee are 14.

The first capital investment required by Eat and Play restaurant is in the amount of Rp 918.774.700 which will be used for the cost of buying equipment, raw materials, shop rental, deposit, and transportation. This initial investment is grant from parents.

There will be a lot of consideration to decide whether a business proposal is worth investing or not. Income statement, cash flow, and balance sheet for 5 years period starting from 2019 to 2023 will show a positive number and will always increase every year. Result of feasibility analysis of break even point indicating that as a result the sale is greater than BEP value. The NPV value is greater than zero with the amount Rp 621.956.821,18 with the loan interest rate of 11,83%. The IRR value obtained is 38,93% greater than the expected Rate of Return with the percentage 11,83%. Analysis of Payback Period shows the return of this investment for 2 years 2 month.

Key words: restaurant Eat and Play, board game, Icon Business Park.

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.

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie



## Pendahuluan

Nama perusahaan yang akan didirikan adalah restoran *Eat and Play* yang terletak di Ruko *Icon Business Park* blok M no. 18, Jalan Raya Cisauk, BSD City, Tangerang, Banten.

Ide bisnis ini muncul dari kesadaran penulis terhadap permintaan tempat makan yang terus meningkat di kalangan anak muda yang dapat dilihat dengan masih banyaknya pengunjung yang menunggu untuk mendapatkan tempat untuk berkumpul bersama teman, saudara, maupun keluarga mereka. Selain itu, kesenangan penulis untuk mencoba tempat makan baru bersama dengan teman membuat ide bisnis ini muncul untuk melakukan bisnis di bidang kuliner.

## Rencana Produk dan Pemasaran

Produk yang akan dijual oleh restoran *Eat and Play* adalah berbagai macam makanan dan minuman seperti nasi, pasta, camilan, dan minuman yang merupakan sebuah inovasi dari percampuran makanan lokal dan barat.

Salah satu kesuksesan dari sebuah bisnis adalah metode pemasaran yang baik. Untuk itu, restoran *Eat and Play* memiliki beberapa strategi pemasaran seperti menggunakan influencer dan brand ambassador untuk pemasaran melalui media sosial seperti *Instagram*, memberikan sponsor pada kegiatan-kegiatan filantropi, bekerjasama dengan para *event organaizer* untuk mengadakan acara di restoran *Eat and Play*, menyebarkan brosur, serta pemberian diskon pada saat pembukaan restoran *Eat and Play*.

## Rencana Sumber Daya Manusia

Sebagai usaha yang professional, dibutuhkan sumber daya manusia yang juga turut membantu kegiatan operasi bisnis. Restoran *Eat and Play* memiliki 5 divisi dalam hirarki organisasi yaitu koki, asisten koki, pelayan, kasir, dan juga *office boy* yang berjumlah 14 orang. Dimana 14 orang tersebut dibagi menjadi 3 orang koki, 3 orang asisten koki, 3 orang pelayan, 2 orang kasir, dan 2 orang *office boy*.

## Rencana Keuangan

Investasi awal yang dibutuhkan restoran *Eat and Play* sebesar Rp 918.774.700 yang digunakan untuk biaya membeli peralatan, perlengkapan, bahan baku, sewa ruko, kendaraan, dan cadangan kas.

Rencana penjualan di tahun 2019 sebesar Rp 1.550.884.000 dan diasumsikan akan meningkat sebesar 8,3% sampai dengan tahun 2023. Pada tahun 2019 laba bersih yang didapatkan restoran *Eat and Play* sebesar Rp 267.080.117 dan terus meningkat setiap tahunnya. Pada tahun 2023 laba bersih restoran *Eat and Play* mencapai angka Rp 414.606.472.

## Kesimpulan

Setelah melakukan berbagai macam perhitungan keuangan, yakni proyeksi laba rugi, proyeksi arus kas, proyeksi neraca serta berbagai perhitungan untuk menilai kelayakan usaha yang telah disajikan angka penjualan restoran *Eat and Play* selalu berada diatas titik impas (BEP). Perhitungan NPV dari restoran *Eat and Play* pun menunjukkan nilai NPV sebesar Rp 621.956.821,18 lebih besar dari 0 (nol) diikuti tingkat pengembalian investasi atau *Interest Rate of Return* (IRR) pada posisi 38,93% dengan tingkat suku bunga kredit sebesar 11,83%. Dari perhitungan *payback period Kiyonae* yang berjalan selama 5 tahun didapatkan bahwa *payback period* bisnis ini adalah 2 tahun 2 bulan yang masih berada di bawah 5 tahun sehingga bisnis layak untuk dijalankan.



## Pengendalian Risiko

Setiap bisnis memiliki kelemahan dan risiko yang berbeda-beda. Diperlukan adanya evaluasi untuk mengidentifikasi risiko dan mencari solusi untuk mengurangi dan meminimalisir risiko yang akan terjadi. Berikut adalah kelemahan dari restoran *Eat and Play*:

1. Bangunan tempat usaha masih sewa

Kelemahan yang dimiliki restoran *Eat and Play* adalah masih belum mempunyai bangunan tempat usaha sendiri atau dapat dikatakan masih menyewa di Ruko Icon *Business Park*, BSD City, Tangerang. Hal ini dapat menjadi risiko bagi jalannya bisnis jika penyewa tidak lagi menyewakan rukonya atau masa sewa ruko yang tidak dapat diperpanjang. Hal yang dapat dilakukan adalah dengan menjaga hubungan baik dengan pemilik ruko, menjaga dan merawat ruko, serta melakukan negosiasi dengan pemilik ruko mengenai harga agar dapat memiliki ruko tersebut.

Nama yang masih belum dikenal

Restoran *Eat and Play* merupakan restoran yang baru berdiri sehingga *brand* atau merek masih belum dikenal oleh masyarakat. Hal yang dapat dilakukan agar merek dikenal oleh masyarakat luas adalah dengan melakukan pemasaran yang gencar dan memberikan promosi-promosi yang menarik.

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.



DAFTAR PUSTAKA

**Buku Teks:**

David, Fred R., Forest R. David (2015), *Strategic Management: A Competitive Advantage Approach, Concepts, and Cases*, Edisi 15, New Jersey: Pearson Education.

David, Fred R., Forest R. David (2017), *Strategic Management: A Competitive Advantage Approach, Concepts, and Cases*, Edisi 16, Pearson Education.

Dessler, Gary (2015), *Human Resource Management*, Edisi 15a, Global Edition, Pearson Education.

Elbert, Ronald J., Ricky W. Griffin (2015), *Business Essentials*, Edisi 10, Global Edition, Pearson Education.

Gitman, Lawrence J., Chad J. Zutter (2015), *Principles of Managerial Finance*, Edisi 14, Global Edition, Pearson Education.

Heizer, Jay, Barry Render (2014), *Operations Management: Sustainability and Supply Chain Management*, Edisi 11, Global Edition, Pearson Education.

Husnan, Suad, Suwarsono Muhammad (2014), *Studi Kelayakan Proyek*, Edisi 5, UPP STIM YKPN

Kotler, Philip, Gary Armstrong (2014), *Principles of Marketing*, Edisi 15, Global Edition, Pearson Education.

Saiman, Leonardus (2014), *Kewirausahaan: Teori, Praktik, dan Kasus-Kasus*, Edisi 2, Jakarta: Salemba Empat

Weygandt, Jerry J., Paul D. Kimmel, & Donald E. Kieso (2015), *Accounting Principles*, Edisi 12, New York: John Wiley & Sons. Inc.

**Peraturan Pemerintah:**

Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan*, Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 4279. Dewan Perwakilan Rakyat Indonesia. Jakarta.

Republik Indonesia. 2004. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 40 Tahun 2004 tentang Sistem Jaminan Sosial Nasional*, Lembaran Negara RI Tahun 2004, Nomor 4456. Dewan Perwakilan Rakyat Indonesia. Jakarta.

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

© Hak Cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)





Republik Indonesia, 2008. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2008 tentang Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah*, Lembaran Negara RI Tahun 2008, Nomor 93. Sekretariat Negara. Jakarta.

Republik Indonesia. 2013. *Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 46 Tahun 2013 tentang PPh atas Penghasilan dari Usaha yang Diterima atau Diperoleh Wajib Pajak yang Memiliki Peredaran Bruto Tertentu*, Lembaran Negara RI Tahun 2013, Nomor 106. Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia. Jakarta.

Republik Indonesia. 2014. *Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2014 tentang Standar Usaha Restoran*, Lembaran Negara RI Tahun 2014, Nomor 968. Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia. Jakarta.

**Website:**  
Badan Pusat Statistik 2016, Statistik Kesejahteraan Rakyat Kota Tangerang Selatan 2016, diakses Februari 2018, <https://tangselkota.bps.go.id/publication.html?Publikasi%5BtahunJudul%5D=2016&Publikasi%5BkataKunci%5D=penduduk&yt0=Tampilkan>

Badan Pusat Statistik 2017, Pengeluaran Rata-rata Masyarakat Indonesia, <https://www.bps.go.id/linkTabelStatis/view/id/937>

Bank Indonesia 2018, Laporan Inflasi (Indeks Harga Konsumen), diakses Februari 2018, <http://www.bi.go.id/id/moneter/inflasi/data/Default.aspx>

Faizal Muhammad (2017), *Triwulan III/2017, Industri Pengolahan Nonmigas Tumbuh 5,49%*, diakses Januari 2018, <https://ekbis.sindonews.com/read/1254996/34/triwulan-iii2017-industri-pengolahan-nonmigas-tumbuh-549-1509965654>

Kompas 2017, Rata-rata Suku Bunga Kredit, diakses Februari 2018, <http://ekonomi.kompas.com/read/2017/07/04/220309126/mei.2017.rata-rata.suku.bunga.kredit.11.83.persen>

Kontan 2017, Pajak Final UMKM turun menjadi 0,25%, diakses Februari 2018, <http://nasional.kontan.co.id/news/pajak-final-umkm-turun-menjadi-025>

Listrik.org 2018, Tarif Dasar Listrik PLN Februari 2018, diakses Februari 2018, <http://listrik.org/pln/tarif-dasar-listrik-pln/> Pratama, Aditya Hadi (2017),

*Perkembangan Pengguna Internet di Indonesia Tahun 2016 terbesar di Dunia*, diakses Februari 2018, <https://id.techinasia.com/pertumbuhan-pengguna-internet-di-indonesia-tahun-2016>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
Hak Cipta milik IBIKKG 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Ridho, Rasyid (2017), *Ini Daftar UMK 2018 Se-Provinsi Banten, WH: Kalau Protes ke Pusat*, diakses Februari 2018, <https://daerah.sindonews.com/read/1259071/174/ini-daftar-umk-2018-se-provinsi-banten-wh-kalau-protes-ke-pusat-1511178623>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
© Hak Cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

**Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie**

Sadik, Syahrizal (2017), *BI: Pertumbuhan Ekonomi Indonesia 2017 di Angka 5,05 Persen*, diakses Januari 2018, <https://economy.okezone.com/read/2017/12/28/20/1837067/bi-rata-rata-pertumbuhan-ekonomi-2017-sebesar-5-05>

Tempo.co 2009, *Orang Indonesia Suka Jajan di Luar*, diakses Februari 2018, <https://bisnis.tempo.co/read/168231/orang-indonesia-suka-jajan-di-luar>

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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.